精訊電腦 11

科幻小說系列二 銀河鐵衛(中)

每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年8月10日出版



中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成



向全國已預約者致歉：

由於目前所訂價位未能大多數用戶所接受，但以目前設計方式單價不可能下降，但為使好東西能推廣至每一用戶，敝公司再投入百萬研展費用，開發出更新而且價廉之機種，讓全部IC濃縮成為一顆IC（記憶體除外）委託日本公司製作，此一定製IC。同時省略穩定性雖好，但價格貴的交換式電源供給，改採用＋12V穩壓電源供磁碟機使用（只有直接驅動之磁碟機才可使此方式，皮帶式磁碟機需－12V電源）。我們的目標每台售價在4000元以下（含磁碟機者在6000元以下），同時贈送10片磁片（約30個程式，由公司指定），故延期至12月正式上市，詳細說明及規格敬請來函索取資料。

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5¼" APPle II 格式
(2)使用磁碟機："5¼" 軟式磁碟片
(3)磁碟片容量：單面140K(35軌)
雙面280K(70軌)
(4)RAM：(a) CPU RAM：256K
(b) PPU RAM：8K～32K

註：①如使用CPU RAM 256K及PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5¼" 磁片版本。
②未來上市之磁片每片售價不超過200元含1～4 個遊戲。

(5)ROM：8K
(6)擴充槽：1隻(正先標準)
(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)
8V：供任天堂主機
5V：供磁碟機介面及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面

註：①使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。
②外銷港、日等地之版本一律含交換式電源供應器。
③交換式電源供應器可單獨購買每台1000元。
④台灣地區用戶我們將提供＋12V電源供應磁碟機使用

預約 & 上市：

預約：① 即日起至10月底止(資料備索)
A版：PPU：32K，CPU：256K(含交換式電源供給)
價格：未訂(不超過4700元)
B版：PPU：32K，CPU：256K(含12V電源供給)
價格：未訂(不超過4000元)
②預約贈品：加贈磁片兌換卷兩張可換贈敝公司出品之磁片。
③預約訂金：500元(台北地區住戶請至敝公司參觀訂購，外縣市者可劃撥訂購。

上市：民國七十六年十二月一日正式公開上市。

活動：①系統命名徵求：
將系統介面之名稱及為何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，(詳細辦法備索)。
②軟體配對：

辦法：將K數相同之GAME兩個配在一起，並依目前熱門程度為序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎，(詳細辦法備索)。

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F　TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3　戶名：劉孟明

精訊電腦夏季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.			11.		
2.			12.		
3.			13.		
4.			14.		
5.			15.		
6.			16.		
7.			17.		
8.			18.		
9.			19.		
10.			20.		

- 姓名 ____
- 性別 ____
- 住址 ____
- 年齡 ____
- 職業 ____
- 使用機型 ____

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲
未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

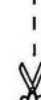
76.08.5000

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型



精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號
顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姬
特約作家／高文麟　徐政棠　曾逸群
劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／李永進
會　計　組／陳加桂
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／資訊貿易發展公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

	零售價	半年訂價	一年訂價
國內(台幣)	90	490	900
香港(港幣)	25	135	250

11
中華民國76年8月10日
〈第一卷・第⼗期〉

BEST 20

ROC

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

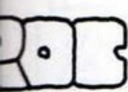
機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ······ AP
- IBM-PC ······ IBM
- ATARI 400/800 ······ AT
- ATARI 520ST ······ ST
- Commodore 64 ······ C64
- AMIGA ······ AM
- MACINTOSH ······ MAC

動作　冒險　角色扮演　工具程式　迷宮歷險　模擬　博弈　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✓	✓	✓		✓		Origin Systems	角色扮演
3	3	鷹式戰鬥機		✓	✓	✓	✓			Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✓	✓		✓		✓		Electronic Arts	動作
5	5	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓		Polarware	角色扮演、動作
6	6	飛輪武士		✓		✓		✓		Origin Systems	角色扮演
8	7	幽靈戰士		✓	✓	✓	✓	✓		SSI	角色扮演
9	8	忍者秘術		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
10	9	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
11	10	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬
12	11	冬季奧運會	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	動作
13	12	硬式棒球		✓	✓	✓		✓	✓	Accolade	動作
14	13	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
18	14	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
15	15	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
17	16	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
19	17	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	角色扮演
—	18	星際航艦					✓			Electronic Arts	角色扮演、模擬
20	19	灘頭攻防戰 I & II		✓	✓	✓				Access	動作
16	20	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬





TOP 20(ROC)是國內七月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司六月十六日到七月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
—	1	明星杯棒球賽	✓	✓		✓	✓		✓	Activision	
—	2	幽靈戰士Ⅲ		✓		✓				SSI	
—	3	幽靈戰士Ⅰ		✓		✓	✓		✓	SSI	
—	4	世界空手道錦標賽		✓		✓	✓		✓	Epyx	
—	5	海戰之狼				✓	✓		✓	Epyx	
8	6	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
4	7	歐洲戰場		✓		✓				Datasoft	
7	8	星際航艦					✓			Electronic Arts	
9	9	創世紀Ⅲ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Origin Systems	
2	10	帝魔之怒		✓		✓				Sierra On-Line	
11	11	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	
3	12	戰魔		✓			✓		✓	Origin Systems	
0	13	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
4	14	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
5	15	創世紀Ⅰ(革新版)		✓						Origin Systems	
—	16	綠林傳奇		✓		✓	✓			Windham Classics	
5	17	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	
3	18	創世紀Ⅳ		✓	✓	✓			✓	Origin Systems	
—	19	轟炸大隊		✓		✓	✓			Accolade	
—	20	死亡潛航	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	

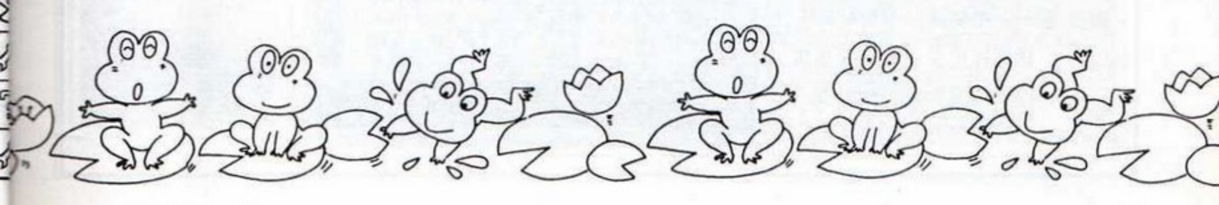


任天堂·日本

排行來源：

TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
—	1	高橋名人第二代	HUDSON	¥5,500	
—	2	瑪琍高爾夫(美國)	NINTENDO	¥3,500	
—	3	勇士的徽章	DOG	¥3,400	
—	4	職業拳擊	NAMCOT	¥4,900	
—	5	闘人魔境傳	DATA EAST	¥5,300	
—	6	桌球	NINTENDO&KONAMI	¥2,500	
—	7	職業高爾夫一猿	BANDAI	¥3,300	
2	8	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
1	9	賽馬	NAMCOT	¥3,900	
4	10	金肉人2	BANDAI	¥3,300	
—	11	雅典娜	SNK	¥5,500	
3	12	勇者鬪惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
5	13	名偵探	NAMCOT	¥4,900	
—	14	創刊號2	SUNSOFT	¥2,980	
14	15	保齡球	EMI	¥4,900	



極地之狐
(IBM PC 版)

英文名稱：Arcticfox
適用機型：Apple, Amiga, IBM PC/XT
出版公司：Electronic Arts
售　　價：US$39.95

「總編，最近有沒有什麼新的東西？」

「有啊！昨天剛寄來的是十六位元的極地之狐。畫面比Apple的還要棒，要不要看看？」

「唉！我又沒有PC，看有什麼用，還不是乾瞪眼！」

我在一旁聽了不禁偷笑了一下，可憐的KAO，這麼好的電腦遊戲在眼前竟然不能玩它一玩。雖說當初買這台十六位元的電腦不是爲了玩電腦遊戲，但是好的東西還是不能錯過，眞爲自己感到慶幸。

當初在第三期「精訊電腦」雜誌上看了「極地之狐」的介紹之後，不禁心癢難熬，恨不得公司也買一套Amiga回來玩玩。幸好Apple版的「極地之狐」及時推出，它雖然沒有Amiga機型那麼豐富逼眞的音響效果，但那3－D的立體動畫，一流的結構，堪稱是射擊遊戲的王牌之一，難怪推出後便盤據銷售排行榜數月之久，其受歡迎的程度可想而知。

爲了讓PC的玩家也能享受到「極地之狐」的樂趣，EOA公司的設計小組Dynamix終於在今年的六、七月之交推出了PC版的「極地之狐」，可說是唯一能和「銀河鐵衛」(Starglider)一較長短的射擊遊戲，它有幾項優點，且聽筆者道來：

(1)單色顯示是全螢幕的畫面。以往所推出的PC版遊戲大都只有配備RGB 卡的才能使用，而國內單色卡皆必須先使用轉換程式，結果出來的畫面只有三分之二的大小。但是這次EOA公司推出「極地之狐」時已預先放入單色程式，而且圖形完全重新畫過，所以有全螢幕畫面，看起來就是舒服得多。

(2)設定1至5級的速度調節。在遊戲進行中，玩者隨時可以按下CTRL和1至5的數字鍵來調整遊戲速度，以適合各玩家的需求。程式並且會自動適應主機的執行速度，即使是在Turbo的XT上，速度也不會覺得太快。

(3)切換空心和實心的圖形。如果你覺得實心的砲彈會將眼前的景色遮住，你可以按下 CTRC－F 將一切圖形改成空心；若你覺得





空心的圖形很奇怪，也可以再按鍵切換回來。

(4)可讓你享受速度與戰略的刺激。在一秒半之內時速可由 0 加速到 144 公里，極速下坡時甚至可到 162 公里；運用策略甩掉緊迫不捨的敵軍坦克，或是扔一顆地雷給他嚐一嚐，都是克敵之方。而飛彈可以用來對付戰鬥機，也可用來偵查遠方的形勢，端看你如何運用。不過別忘了，飛彈並不是非常多，可不能亂浪費哦！

反正說來說去就是一點，好遊戲一定要向大家介紹，與大家分享，這是千古不變的眞理。在「銀河鐵衞」問市之前，若要玩策略性質的射擊遊戲，絕不能錯過「極地之狐」，否則將會令你後悔莫及！

朋友們！讓我們一起進入「極地之狐」的世界，享受精彩的 3－D 立體圖形。

／鄭明輝

驅逐艦

名　　稱：Destroyer
適用機型：Apple Ⅱe, Ⅱc 128K，IBM PC/XT 256K
出版公司：Epyx
售　　價：US$ 39.95

●簡介

「艦長，我們全靠你了！」雖然你驍勇善戰，但面對這樣的重任，心中不禁懷疑自己是否有能力帶著這艘滿載武器、重達三千多噸的驅逐艦，完成上級所指派的任務？

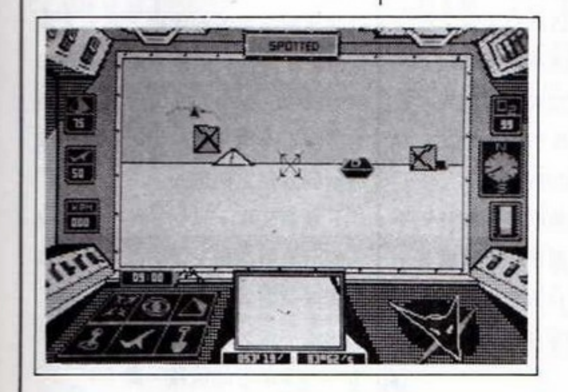
在波濤洶湧的汪洋中，你必須對付埋伏在深海中的潛水艇、火力强大的零式戰鬥機、俯衝下降的零式轟炸機以及敵方派出的巡洋艦。要飛越這重重難關，除了過人的膽識外，還要有高度的智慧及周密的思慮，這些你都具備了嗎？如果你能帶領一隊隊的商船通過危機四伏的北大西洋，或是把船上的軍隊送到南太平洋的小島上而不被敵人的砲火擊沉，也能找出航行的正確海域而不被暗礁劃破船底，那麼恭喜你！你就是我們期待的英雄，請接受我們交付給你的七個任務吧！

●任務概述

你可以由七種任務中選擇。每一個任務所使用的裝備和遭遇的敵人都不相同。列舉二例如下：

(1) Subhunter：使用聲納、深水炸彈及導航系統。你必須找尋並摧毁一艘你曾目擊過的潛水艇。利用聲納找出潛水艇的方位，接著再用導航系統追踪；當你的艦艇航行到它的正上方時，投下深水炸彈炸沉它；千萬別讓它離開你的掌握！

(2) Screen：使用雷達，對空砲台及導航系統。你所保護的船隻正在南方航行。在你的正北方有一大群敵人的轟炸機正朝著你們飛來，你必須不計任何代價來保護船隊！當轟炸機接近時，雷達室人員會發出警告，隨後你就得讓對





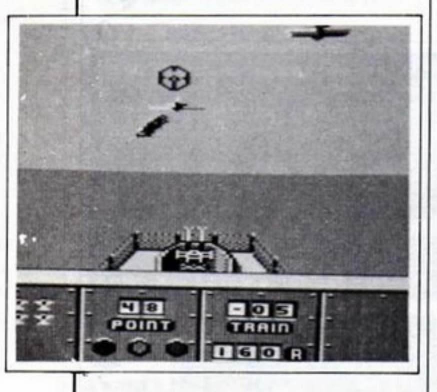
空砲台的彈藥替你談判了！

其餘五個任務，就待你親自去摸索和執行了。

● 艦艇操作

驅逐艦的結構十分複雜，爲了操作簡便起見，所有的控制都分別由各個崗位來負責。每個崗位都有不同的畫面，當你要到達某一崗位時，只須輸入該崗位的代碼，再按 RETURN 即可，如B R是艦橋，N A是導航室。到達該崗位時，就可以用搖桿來操縱該崗位的行動，如果沒有搖桿可用上下左右四個方向鍵代替搖桿，但缺乏斜向移動鍵，所以最好不要用鍵盤操作。

當你在觀測甲板、艦橋、雷達室及聲納室這四個崗位時，在畫面下方將固定出現同一個儀表板，我們稱它爲舵機控制表，你可以經由這個儀表得知本艦目前的航行方向及速度，進而透過儀表來變更本艦的動向。





● 後記

驅逐艦通常被人們稱作" Tin Cans "、" Greyhounds "或" Small Boys "，這種體積小、航速快的船艦在二次世界大戰中，扮演著相當重要的地位。它可以對付自空而降的轟炸機、對海岸的砲台或敵船還以顏色、和潛水艇展開貓追老鼠式的追逐戰，甚至可以擊沉巨大的巡洋艦或軍艦。

它能擔當的任務更是不計其數，如巡航、海港中的砲台、氣象報告、封鎖航線、載運軍隊及補給品、前線的守衛、搜索或援救船隻、監視海域、郵寄以及突擊。尤其在載運軍隊方面更是功效卓著！

哇噻！簡直是無懈可擊嘛!!更不可思議的是你將擔任驅逐艦艦長，指揮全局，有自信凱旋而歸嗎？儘情發揮自己的才智和潛力，榮耀等著你！

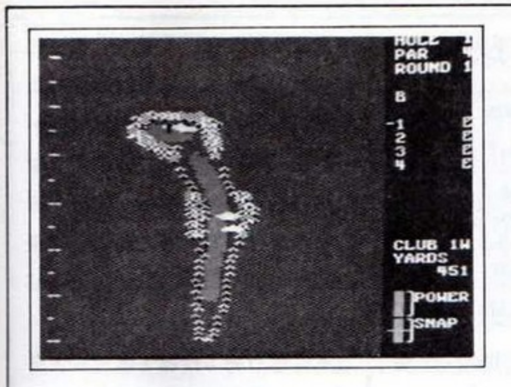
／編輯部

高爾夫球名人賽

英文名稱：World Class Leader Board
適用機型：Apple Ⅱ series, 64K
出版公司：Access
售　　價：US$ 39.95

自從十六位元的「世界高爾夫球巡迴賽」(World Tour Golf) 於今年三月間問世之後，使得不少玩家能藉由電腦一親這個「貴族運動」的芳澤，並「風塵僕僕」往來於廿座國際知名的球場之間，大大地體驗了高爾夫球選手職業生涯的個中滋味。但令人感到缺憾的是這套遊戲至今尙無八位元版，頗讓該機型玩家爲之扼腕。

「塞翁失馬，焉知非福」，八位元的玩家雖然錯失了親臨「世界高爾夫球巡迴賽」的盛況，却受邀到「高爾夫球名人賽」中，恭逢各國頂尖高球選手的較技，讚！



「世界高爾夫球名人賽」(World Class Leader Board)是以當今高爾夫球界最負盛名的三座球場爲號召——Cypress Creek(德州，建於1957 年，是世界最大的球場)，Doral Country Club(佛羅里達，建於1962年，又稱藍怪球場)，St. Andrews (建於1754年，屹立兩世紀仍被球員視爲難度最高的球場之一)，再加上程式所特別設計的Gauntlet Country Club 球場，提供給新手或老將一個在溽暑中打高爾夫球的絕妙機會，不要錯過！

本遊戲可用搖桿或鍵盤來操作揮桿的動作，玩者最多可同時邀請三人進行比賽。然而在正式進入比賽之前，奉勸閣下先衡量自己的球技，從兒童(Kids)、業餘(Amateur)、職業(Professional)這三個等級中，擇一最適合自己程度者起首，再從不斷的磨鍊中悟出揮桿的要訣，方能節節晉級，在名人賽中的四大球場揚名立萬。

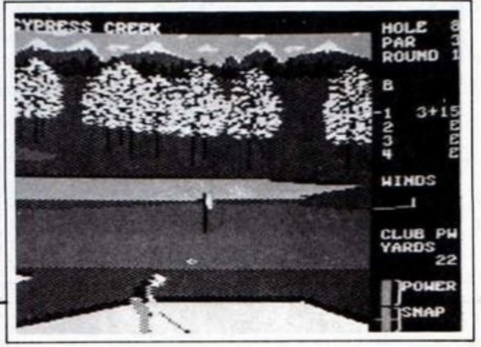
在遊戲畫面的右邊框內顯示有洞序、球場名、標準桿、擊球者名字、成績板、球桿號碼、距洞碼數、風向風速指示器、力量曲度控制器和方向指示器等資料，佔約三分之二畫面的球場則呈現樹木、球道、水坑、沙坑和果嶺等高爾夫球場特有的景觀。此外在球場的螢幕上有一個瞄準鏡(以小白點表示)，可提供打者根據風向和風速的變數，來決定適當的擊球方位。

一旦玩者選定球桿且瞄準好了，在球擊飛之前尚須三個步驟：開始揮桿、力量設定和左右曲球或直球控制三部分。這三個部分的動作完全顯示在力量／曲度指示器上，打者可藉由「按鈕——放開——再按鈕」的一貫作業，抓住最佳時機揮桿擊出直球。如果你尚不能順手擊出直球，那最好到「揮桿練習場」去練習打直球的要訣。

「球場編輯功能」是名人賽中另一項特色所在。本項功能允許你創造屬於自己的球場，打者可從現存的七十二洞中選出十八洞來修改，樹型、標準桿、洞碼等都在你的修改範圍內。在你完成創作後，不妨取個自己喜歡的名字爲新場球場命名，叫「綠怪球場」如何？！

不論你是高爾夫球場的老手或是剛入門的新打者，這兒筆者要給你幾點建議，對你在球場的表現有推波助瀾之效：

- 確實檢查你手持的桿子是否適合。
- 在進入球場之前，先到「揮桿練習場」去熱身一下，領悟如何抓住擊球的時間感(Timing)。
- 風會影響球路，特別是用鐵桿和沙桿時。



- 練習運用曲球的技術，可以在困難的地形或風力上發揮極大的效用。
- 在用沙桿時（通常在果嶺邊緣），注意資料顯示的距離單位是碼（Yard）還是呎（Feet）。
- 特別小心水坑，不要打短了，使球落水受到處罰。
- 推桿時若用力過大，球往往會在洞口處跳起來，所以別太用力。

／編輯部



明星杯籃球賽

名　稱：	GBA Championship Basketball
適用機型：	Apple Ⅱe，Ⅱc 128K；IBM PC／XT 256K
出版公司：	Activision
售　價：	US $ 39.95

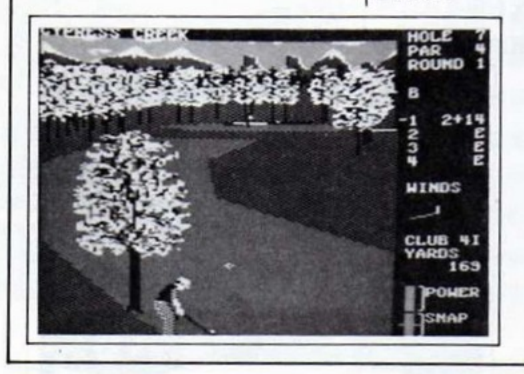
・把紙一揉，看一下垃圾筒，「秀」一下（沒進），然後走過去，把沒進的紙撿起來，用「近距離擦板」（又沒進），紙又掉到另一邊去了。回過身來，再補一記賈霸的天鈎絕技，却碰了一下邊框，又跳出去。最後，只好來記張嗣漢的灌籃，把那不聽話的「球」硬灌進去（終於進去了吧），然後帶著滿意的笑容走回座位。

沒錯！在潛意識裏，你對那些明星球員有高度的「認同感」，你也希望他們就是你的化身。但以你不到一百八十公分的身材，再加上一付缺乏鍛鍊的模樣，如何實現你的夢想呢？

機會來了！在這個新的「明星杯籃球賽」遊戲中，你可以把平日在球場上學得的各種技巧充分發揮。但是你的隊友和對手並非泛泛之輩，你必須運用你的頭腦、技巧、耐力和團隊合作的功夫，在全場觀衆的喝采聲中，開始你職業生涯的第一步。

本遊戲乃屬二人制，你可以任意選擇一名電腦球員與你配合，和另一支電腦球隊對抗；也可以再找一個朋友組成一隊，用你們的默契和電腦球隊對抗，或各人挑一名電腦球員組隊對打。在進攻和防守的時候，可預先設定不同的策略通知隊友，趁機先佔好有利的位置，屆時你可配合傳球給他得分或防止對方得分。

爲了使你具有職業球員的身手，在開始正式比賽前，你可先選練習（Practice），一個人先練習各種上籃動作及遠射時的力道控制；或請你的朋友控制另一名球員，彼此交互練習防守的控制。待一切就





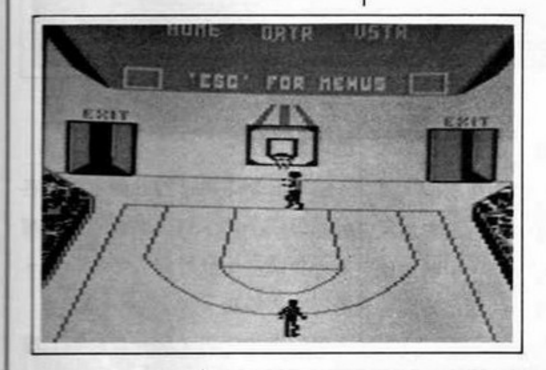
緒後，可選擇參加表演賽（Exhibition）和另一支球隊對抗；或加入另外廿三支球隊做四個聯盟（League）的冠軍爭霸戰。

由於每個人的特長不同，因此你可以要求你的球員是全能型、射手型或控球型……等。這些設定，只要你在比賽開始前逐項回答各問題即可。但在比賽前，仍建議你先練習基本的技巧，如搶籃板、盯人、勾射、遠射等，要不然每場四小節、每小節六分鐘的比賽，對任何球員而言都是一場硬仗。初進入本遊戲的玩家，最好在四個速度等級中自最慢（Slow）的一級開始，以免慘遭痛宰。

每場比賽後都有一項攻守資料的統計。這份表將詳列雙方在這場比賽中，各投進幾球，有多少籃板球、命中率、抄截及吃火鍋的次數。讓你能一目瞭然，進而分析這次比賽的成果，記取教訓，為下一場比賽作另一番準備。

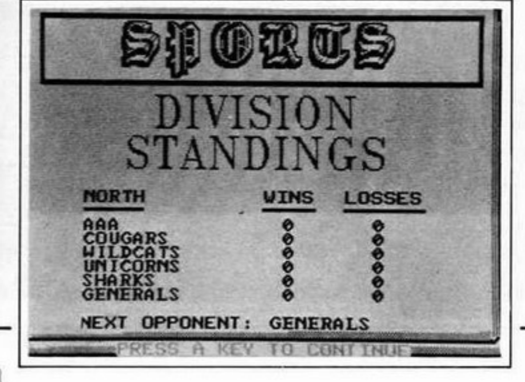
一對一的時代已過去，二對二登場啦！

／編輯部









夢工場

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：NINTENDO/FUJI TV
售　　價：¥ 2,980

事情發生得太突然……

這天應家比其和百吉兩兄弟開玩笑地相互爭奪一本叫「夢工場」的古書，結果一個不留意，把最後一頁給撕破了，霎時閃電大作，從書中伸出一隻大手，將比其等二人抓進書內。聽到兩兄弟的慘叫聲而匆匆趕到的應家老爸、媽咪和大哥大姊，什麼都沒瞧見，只模糊地瞥見一個碩大，體型怪異的身影，兩隻手似乎還拎著……

應家趕忙召開緊急家庭會議，不一會兒的功夫便全數通過決議——全家出動一起跳進「夢工場」去救出比其和百吉。「上吧！」老爸吆喝一聲，一家四口便依序跳入「夢工場」這個未知又奇妙的幻境內。

「夢工場」這個遊戲是描述應家四口的冒險故事，而這個遊戲的設計小組亦是「超級瑪琍兄弟」的創作者，該小組為了回報玩家對後者熱烈的支持，特地推出「夢工場」這個與Apple的「大魔域」（The Neverending Story）有異曲同工之處的冒險遊戲。

你知道嗎？在遙遠的大海彼岸，有一群專門製造夢的精靈住在夢世

十字鍵下方，待人物出現震動狀再按Ⓐ鈕即可；而拔取沿途的草叢，或舉起其他物品，則按Ⓑ鈕。有趣吧！想不想試試？快進入「夢工場」吧！

/編輯部





國際撞球賽

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥2,980

任天堂在早期時曾經出過一個類似撞球的遊戲Lunar Ball，可惜它把撞球的形式完全抹煞掉，令喜愛撞球遊戲的玩者深感惋惜。如今，Konami 公司於六月下旬推出了新一代的撞球遊戲，保證讓你眞正感受到打撞球的樂趣。

這次所推出的撞球遊戲可分成四種不同類型的打法，每一種打法都有它獨特的記分方式，現在就讓我們來看看這四種比賽：

1. Break Shot

當你能夠熟練地控制本遊戲時，就可進入這項比賽。在這階段的比賽共分七關，你必須戰勝七位電腦高手才能贏得最高的榮譽。比賽以賭博的方式進行，賭金由五十元開始累計，到了第七關，基本的賭金就高達壹萬元。一開始時你只有壹佰元，所以你必須好好地運用這些賭資。

比賽是以Nine Ball 的規則來進行，除了每關的基本賭金之外，你還可以與電腦高手進行額外的賭博，例如增加基本的賭金，或者針對一球來下賭注。

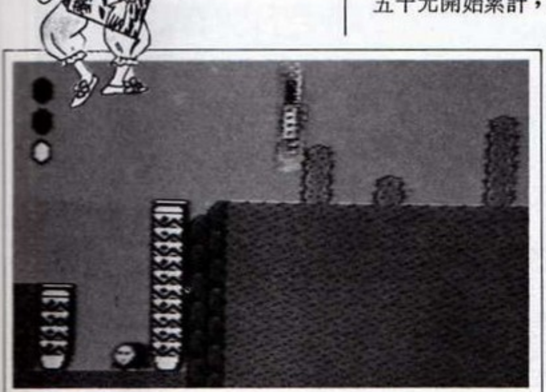
特別值得一提的是，每關的音樂及背景都不相同，尤其是第五關的海浪及汽笛聲更令人有身歷其境之感。

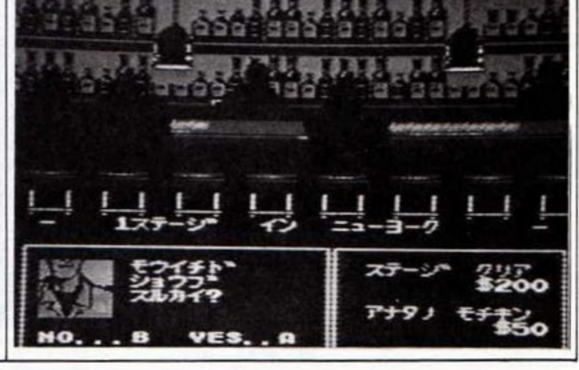
2. Nine Ball

九號球是關鍵球，因爲比賽規則是將九號球打入球袋中，誰就是贏家。但你不可以在一開始時直接就打九號球，必須按照號碼的順序，由最小的號碼球開始打。如果你的技術十分高竿，先打中指定號碼的球再將九號球撞進也算是你贏。

3. Rotation

一號球一分，九號球九分，誰的





月風魔傳

機　　型	任天堂（卡匣版）
出版公司	KONAMI
售　　價	¥ 4,900

西元 14672 年　，整個世界分為地上界和地獄界，地上界又分為三大區域，其中一個區域是由月氏家族所統領。月氏家族擁有三把波動劍，威力無比，若將此三把劍合起來會發出靈氣，且具有不可破解的神秘力量，地上界在波動劍的威力之下，一切都顯得平靜詳和。

一日，千年魔王龍骨鬼突然甦醒了，原本瓜分地獄界的群鬼開始擔心了，因為龍骨鬼的魔力無邊，非個個小鬼所能應付的，於是各小鬼糾集在一起，合力對付龍骨鬼，雙方各使出魔咒以降服對方，龍骨鬼雖然厲害，然而群鬼之組合功力亦非弱者，因此平分秋色，僵持不下，為一決勝負，最後約定誰先攻下地上界，誰就是霸主。

於是月氏家族就成了衆矢之的，抵不住群鬼的猛攻，月氏家破人亡，三把波動劍也不翼而飛，遨遊在外的老三——月風魔，趕回家中，只見一堆廢墟和屍骨……。

慘遭滅門，月風魔柔腸寸斷，忍住悲痛發下血誓，不復仇誓不返。

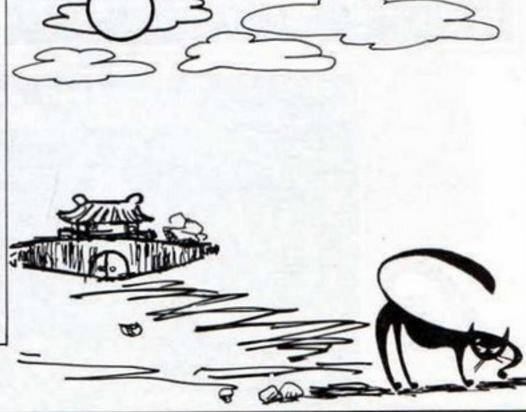
一道刺眼的閃電挾著雷霆萬鈞之勢，劈向右手高舉的一把長劍。隨著劍鋒激出的火光，這把劍似乎吸收了一切加諸於上的力量，盪漾出一片懾目的光芒，照亮了漆黑的夜空，以及狂鬼島上的骨骸。

Konami 公司在八七年七月七日所推出的大作——「月風魔傳」，就是由這個畫面展開你的冒險旅途。在這個遊戲中，你是月氏家族中唯一的傳人，必須深入地下迷宮中，奪回被群魔搶走的波動劍，以恢復地面上的太平世界。

如同Konami 公司所出的其他遊戲，「月風魔傳」不僅有動聽的音樂和流暢的動作，並且還有多變化







的武器，如長劍、岩之劍、飛鏢、波動劍等，約有七、八種之多，及少許RPG 的成份，使得這個遊戲更加出色。難怪「月風魔傳」在打廣告時，不惜打出「Konami 公司自信作品」的號召來吸引大衆的注意力。而事實上，這個遊戲也的確是不同凡響。

「月風魔傳」是Konami 公司所推出第三個記憶容量高達 2 M的卡匣。就它的畫面而言，你所碰到的敵人體積都十分巨大，但絕少有閃爍的現象；每一關的畫面幾乎完全不同，而且關數竟有二、三十個之多，令人感到十分驚訝！此外，一如「大盜伍右衛門」一樣，「月風魔傳」的三度空間畫面又是一絕（比大盜伍右衛門好多了），甚至在這樣的畫面中仍有各種敵人出現，眞是令人嘆爲觀止，百玩不厭！

它的控制方法也非常簡單：十字鍵的四個方向控制著主角的行動；Ⓐ鈕以防禦敵人的攻擊；Ⓑ鈕攻擊敵人。請多加練習你的速度。至於在物品方面也推陳出新，如指南針、蠟燭、火龍珠……等，或出現在地下迷宮、或可在商店中購得，也可以打倒敵人而取得，多試試看！

/徐政棠









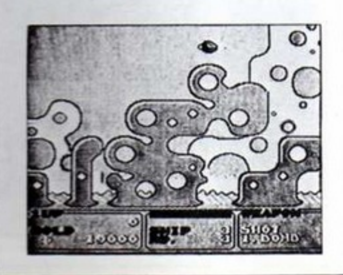
快樂小飛碟

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：SUNSOFT
售　　價：¥ 5,300

如果你不健忘的話，一定記得在前幾期的「遊戲推薦」專欄中，曾介紹過「兵蜂二代」這個遊戲，那精緻的畫面、豐富的色彩、有趣的人物造型，再加上難度不高的特性，確實是個適宜閤家共同進行的娛樂軟體。如今，Sunsoft公司爲此行列再添另一鉅作——快樂小飛碟。

這個原本風行於大電動的遊戲，自從改寫到SEGA機型上後，更不減它的風采，於是Sunsoft公司動起了將它搬到任天堂的念頭，預料又將造成另一次高潮。

「快樂小飛碟」除了具有上述「兵蜂二代」的優點之外，更加入了多種輔助物，如可增加飛行速度的巨型翅膀、渦輪引擎、噴射引擎和火箭引擎；不同威力的雷射光束、火焰彈、火箭筒和重型炸彈等武器以上這些物品皆可在零件商店中購



得，而且每次購買同一種物品的價格皆不相同，物價上揚的速度著實令你咋舌呢！因此要想辦法多存點錢，以壯大你的裝備。

事實上，錢在這整個遊戲中扮演著一個重要的角色。以遊戲進行的順序而言，大約可將每一關劃分爲三個階段：先在前線基地中打倒敵人，以儘量取得金錢；然後到零件商店利用所取得的金錢購買裝備（如果錢太少，無法購買到好的裝備，等會可有苦頭吃）；接著再與守關的將領做最後決戰。

此外，遊戲中尚有一些需要特別注意的地方，在打倒敵人出現金錢時，要趕緊拿取，否則金錢會消失；零件商店亦然，因此動作要快。被敵人打敗後，所有購買的物品會全部不見，所以別買一大堆不必要的東西，徒增浪費。

你已準備好進入遊戲了嗎？開始！

話說宇宙曆 6216 年間，銀河系的公定貨幣制度忽然產生混亂，造成艾里塔滋星系第九行星的大恐慌，金融體系癱瘓怠盡無法運作，人人破產貧窮。經過宇宙協會深入調查的結果，才得知是一群惡靈控制了第一到第八行星的外涯，準備在幻想地帶建立基地，進而稱霸整個銀河系。

於是歐巴奉宇宙聯盟之命，前往這八個行星打擊惡靈，期望他能將他們一網打盡，重現銀河間的和平。然而駕著飛碟隻身前往的歐巴，眞的能不負使命完成任務歸來嗎？如果沒有你的幫忙，恐怕難矣！不是嗎？

／編輯部



／胡定宇

悠悠孤魂命喪鬍子軍團，
唉！爲財死
疾疾揚帆奮勇剷除海盜，
咚嚨！爲和平而戰



任天堂

魔界島之旅

前言

自從桃太魯昭告天下，願意前往七座神秘島去剷平鬍子軍團，並帶回財富與和平後，他就立刻揚起風帆，航向七座島嶼。桃太魯歷經無數的挫折和險阻，不畏艱難的達成任務歸來，贏得了財富和榮耀，在這段冒險期間，他將每個島嶼以文字圖片記錄下來，寫成一本日誌，供後人追尋。今將日誌整理一番，再加上物品簡介和人物概述，讓諸位玩家也能一覽魔界島之旅。

物品簡介



1.石板

共有三塊，分別散佈在這七座島嶼的某處，石板上都有重要的銘文，必須全部找齊才能解開藏寶室之謎。不過其中的方形石板，據說被幽靈船所奪，至今尚無人見過幽靈船……。



2.寶玉

共有三塊，也是藏在這七座島嶼的某處，這三塊寶玉是世人夢魅以求的寶物之一，據說其中一塊在美人魚的手中。





3.古文書

必需物品之一，擁有了古文書你就可解開這七座神秘島之謎。



4.航海圖

航行途中之必需品，有了海圖你便可知道你身在何處，才不會迷失了方向。



5.海神之劍

是一把稀有的利器，據說海神是利用這把劍將惡魔降服的。



6.金油燈

長年散發著光芒，有了金油燈才能解開鬼島（Dokuro）之謎。據說惡魔爲了不讓任何人得到金油燈，所以製造一個贋品來以假亂眞。



7.惡魔之淚

惡魔死後所遺留下來的，據說要有惡魔之淚才能開啓藏寶室之門，至今不知在何人的手中。



8.金鑰匙

用來開啓這七座島嶼的大門，由海盜船長保管著（共有七把）。













9.藏寶箱

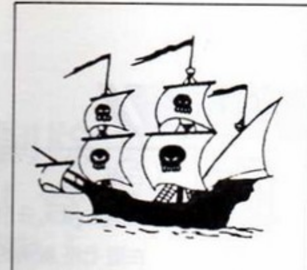
內藏有寶物，可增加你的時間，其增加由200-2000 點不等，但是你也要小心，有時裏面是敵人。



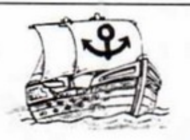
10.大鐵球
出現在陸地上，威力無比。



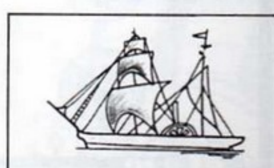
11.寶石
出現在特定地點，可增加一萬點時間。



13.海盜船
共有八艘，其中一艘是常年航行在這七座島嶼的範圍之內，其他七艘則分別停泊在岸邊。



12.冒險號
是桃太魯的交通工具。



14.商船
由一名智者駕駛，他會提供你情報。

人物概述

1.桃太魯
本遊戲的主角，是一位勇敢的年輕人，雖然身材矮小力氣却很大，以木桶或石頭來攻擊敵人。



2.惡魔之子
七座神秘島的統治者，牠是前統治者惡魔的後代，據說牠只是一座石像，惟有惡魔之淚才能讓牠現出原形。





3.鬍子軍團
他們是一群殺人不眨眼的人，分佈在七座島嶼各處。



4.海盜船長
長得滿臉橫肉，擅長使用飛刀攻擊，他負責把守這七座島嶼的入口，打敗他得到鑰匙才能進入七座島嶼。

5.大酋長

庫克島（Cuck）的首領，擅長使用戰斧攻擊，他負責守護金燭台。



6.大巫師

詛咒島（Curse）的首領，擅長使用妖術，會從口中吐出妖火攻擊你，他還負責看守「C」字寶玉。





7.大觸脚

人魚島（Mermaid）的首領，牠的觸脚含有強烈的毒性，負責看守三角形石板。



8.金角獸

塔島（Hebi）的首領，牠是魔界村裏獨角獸的後代，牠會從口中射出火球來攻擊你，負責看守圓形石板。

9.火金剛

歐卡米島（Ookami）的首領，牠只要一張口便會噴出大量的火球，牠負責看守航海圖。



10.幽靈

鬼島（Dokuro）的首領，牠是以鬼火來攻擊你，負責看守古文書。





11.冰岩

冰雪島（J.Knife）的首領，它發出的大量寒氣會將此島冰凍起來，同時也會噴出大量岩石來攻擊你。



12.鬍子船長

鬍子軍團的首領，居住在歐卡米島上，他會射出手中的鐵鈎來攻擊你。

航海圖

ADVENTURE ZONE

沈没大陸

NO.7 冰雪島

NO.1 庫克島

NO.3 人魚島

NO.5 鬼　島

NO.4 塔　島

NO.2 詛咒島

NO.6 歐卡米島

※註：圖上的編號（如①，②）爲海盜船停泊的位置，亦是鑰匙所在。







日誌一：庫克島

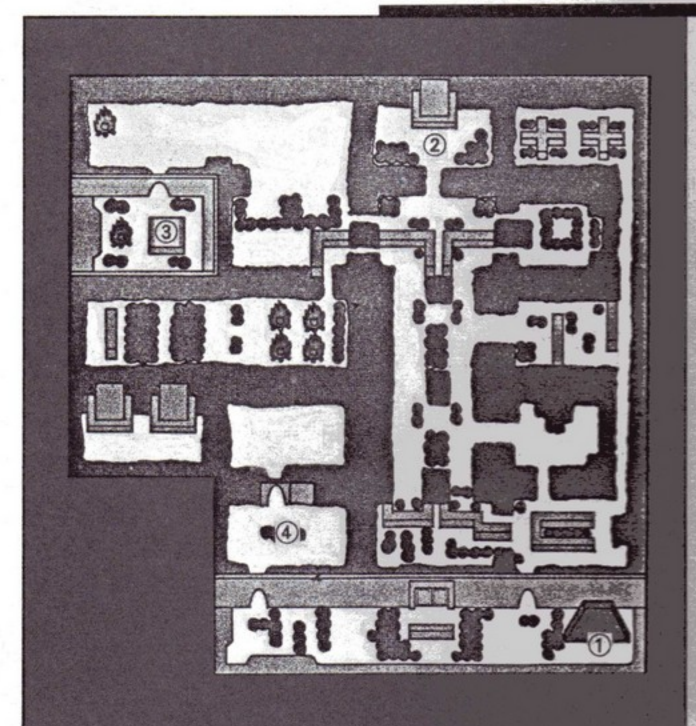
庫克島

▲庫克島頭目—大酋長

經過無數的日出日落，終於到達七座神秘島，首先在歐卡米島沿海尋找停泊的海盜船，攻進海盜船後，必須打敗十五個鬍子兵才可見到海盜船長，此時打敗船長取得金鑰匙以便進入庫克島。

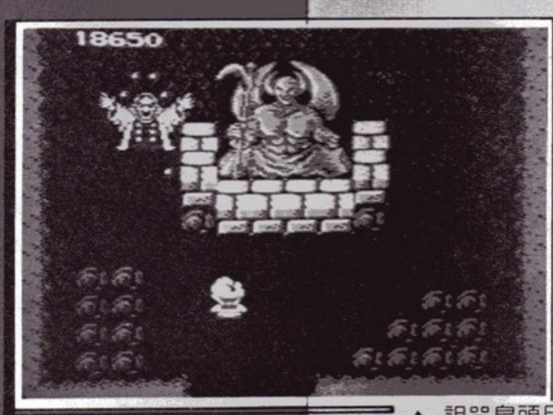
進入庫克島後，你必須小心島上土著的攻擊，尤其是他們手上的長矛。在圖①的地方便是庫克島的出入口，首先到圖②抄下古文字，這些古文字是解開寶藏之謎的關鍵，接著在圖③見到一位智者，智者說：「眼睛張開後，寶藏就會出現。」雖然不了解智者話中的含意，不過以後自然會明白。到圖④的地方，你會看到四顆樹及石頭，這時對著右上角的樹投擲四顆石頭，寶石就出現了。取得寶石後在圖⑤會見到大酋長，他會以無數的戰斧投向你，不過不要害怕，用十塊石頭就可消滅他。打敗酋長後在左方的一排樹便會消失，這時向左走會見到一位智者，在智者旁邊有個金燭台，只有金油燈才能點燃，智者說：「古文書在鬼島內。」現在你可經由圖⑥的洞口到達出入口，攻向詛咒島。

日誌二：詛咒島



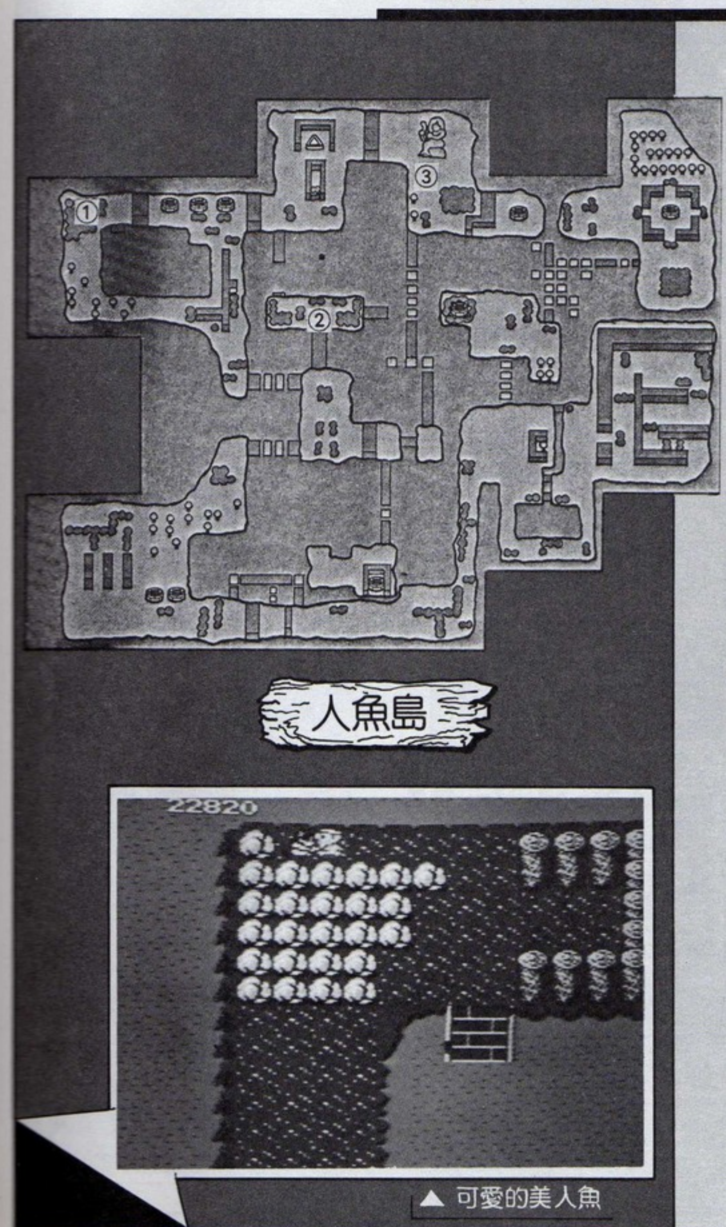
首先在冰雪島沿岸尋找海盜船，打敗海盜船長取得金鑰匙。進入詛咒島後，要小心教徒手中的飛刀及妖火，先到圖①的地方抄下古文字，再衝到圖②地方除去大教主，此時大教主會在祭壇兩邊出沒不定，而不知該如何攻擊，不用擔心，你只要站在任一邊不要動，等大教主一出現就請他吃石頭，兩三下就可解決了。接著到圖③的水井前，在時間21000 點時，跳入水井中，你只感覺到一片昏黑，當你一醒來發現在眼前的，居然是那傳說中的海神之劍，取得海神之劍後可從前方洞口直達出入口。最後到圖④地方對著秘門左邊投擲四塊石頭，秘門就會打開，在裏面可找到「C」字寶玉，現在你便可進軍人魚島了。





▲ 詛咒島頭目一大教主

日誌三：人魚島

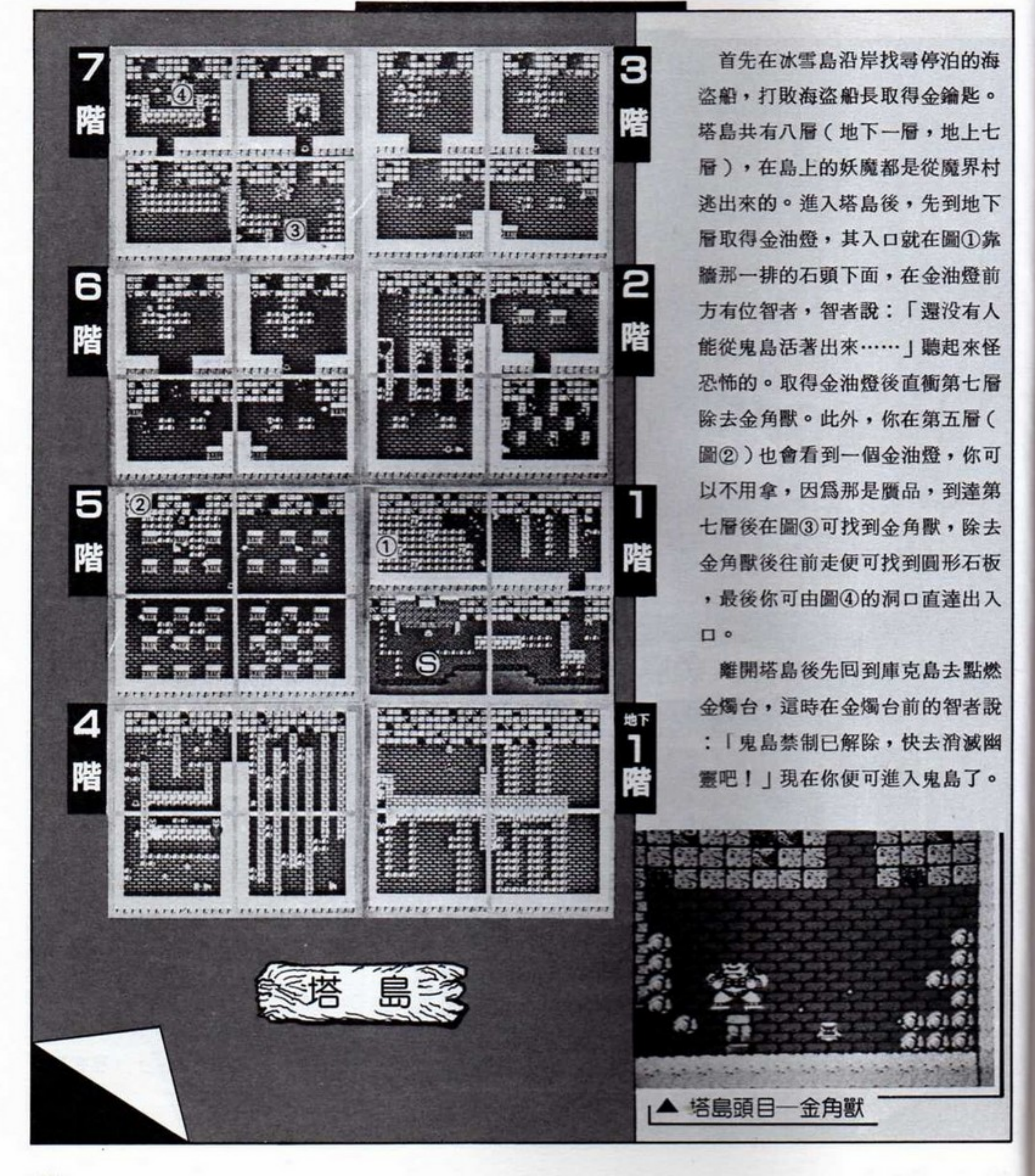


▲ 可愛的美人魚

首先在庫克島沿岸尋找停泊的海盜船，上了海盜船後你必須消滅廿五個鬍子兵才能見到海盜船長，打敗海盜船長取得金鑰匙以便進入人魚島。在島上你必須小心大烏賊及食人魚的攻擊，還有很多孔武有力的大觸脚在你面前揮舞，你如果向觸角投擲石頭，牠便會停止擺動三秒鐘，好好利用！在島上也有許多斷橋及浮動的竹筏要小心通過，如果不小心掉到水裏那將會損失3000點的時間，好自為之吧！

現在先到圖①的地方，在此處有很多大石頭，你在最上面一排的石頭下會發現可愛的美人魚，牠可不是你所要找的寶物趕快將牠放回水中，此時「M」字寶玉便出現在你的正後方，取得寶玉後就到圖②去殺死大觸脚，大觸脚有兩隻，你只要各投六塊石頭便可將牠消滅。除去大觸脚後，上方的橋樑便會出現，上去後你就可取到三角形的石板。最後在圖③可見到智者，智者說：「要找到惡魔之墓。」，現在你就可航向塔島了。

日誌四：塔島

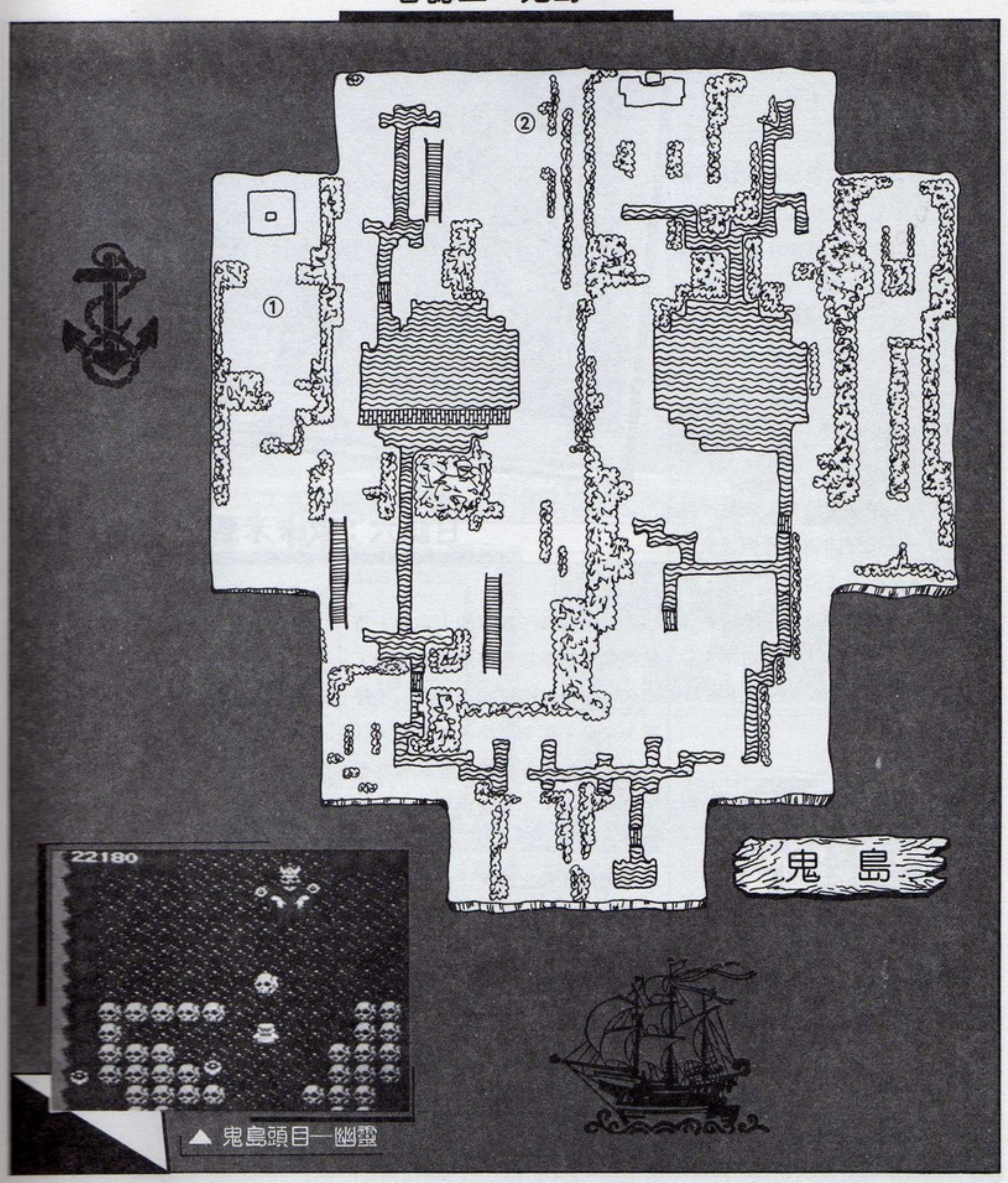


首先在冰雪島沿岸找尋停泊的海盜船，打敗海盜船長取得金鑰匙。塔島共有八層（地下一層，地上七層），在島上的妖魔都是從魔界村逃出來的。進入塔島後，先到地下層取得金油燈，其入口就在圖①靠牆那一排的石頭下面，在金油燈前方有位智者，智者說：「還沒有人能從鬼島活著出來……」聽起來怪恐怖的。取得金油燈後直衝第七層除去金角獸。此外，你在第五層（圖②）也會看到一個金油燈，你可以不用拿，因爲那是贗品，到達第七層後在圖③可找到金角獸，除去金角獸後往前走便可找到圓形石板，最後你可由圖④的洞口直達出入口。

離開塔島後先回到庫克島去點燃金燭台，這時在金燭台前的智者說：「鬼島禁制已解除，快去消滅幽靈吧！」現在你便可進入鬼島了。

▲ 塔島頭目—金角獸

日誌五：鬼島



▲ 鬼島頭目一幽靈

日誌五：鬼島

進入鬼島之前，先去塔島沿岸找尋停泊的海盜船，上船後，必須打敗三十個鬍子兵才能見到海盜船長，打敗海盜船長取得金鑰匙以便進入鬼島。在島上要小心白骨蛇及飛天骷髏的攻擊，尤其要小心的是魔樹，魔樹看起來跟其他的樹一樣，但是你一接近牠，魔樹便會張開眼睛來攻擊你，屬於很不好對付的一種。島上也有廣大的血河，如果掉下去將會損失 5000 點的時間，要特別注意！

登陸鬼島後直接到圖①去見大幽靈，用十個骷髏頭讓牠死個痛快！除去幽靈後在上方的樹會消失，此時向上走就可找到古文書，接著你可從圖②石頭下的地洞直達出入口，攻向鬍子軍團的大本營歐卡米島。





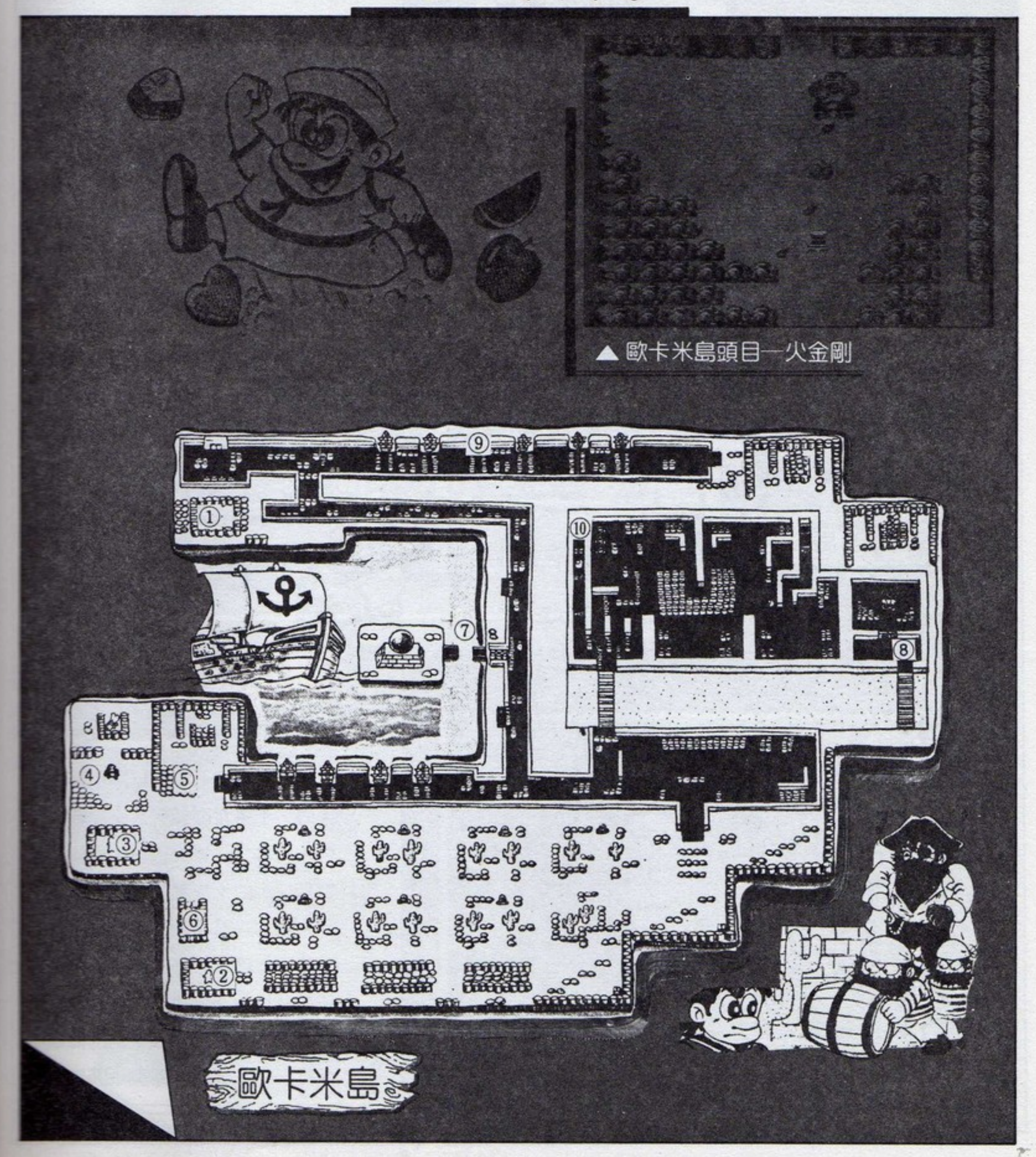
▲血河源頭一大心臟

日誌六：歐卡米島

終於來到鬍子軍團的大本營，首先在鬼島沿岸尋找停泊的海盜船，從海盜船長手中取得金鑰匙，登陸歐卡米島，先到圖①去見智者，智者會告訴你：「惡魔之淚好像在鬍子船長手中。」接著再到圖②去見第二位智者，智者說：「航海圖可解開大地搖動之謎。」然後在圖③可見到第三位智者，智者說：「關於惡魔的墳墓，你可在冰雪島探聽到。」消息探聽完畢後就到圖④去找火金剛。火金剛看起來好像很兇，不過不用怕，用十塊石頭就可將牠解決，打敗火金剛後往上走就可以找到航海圖。

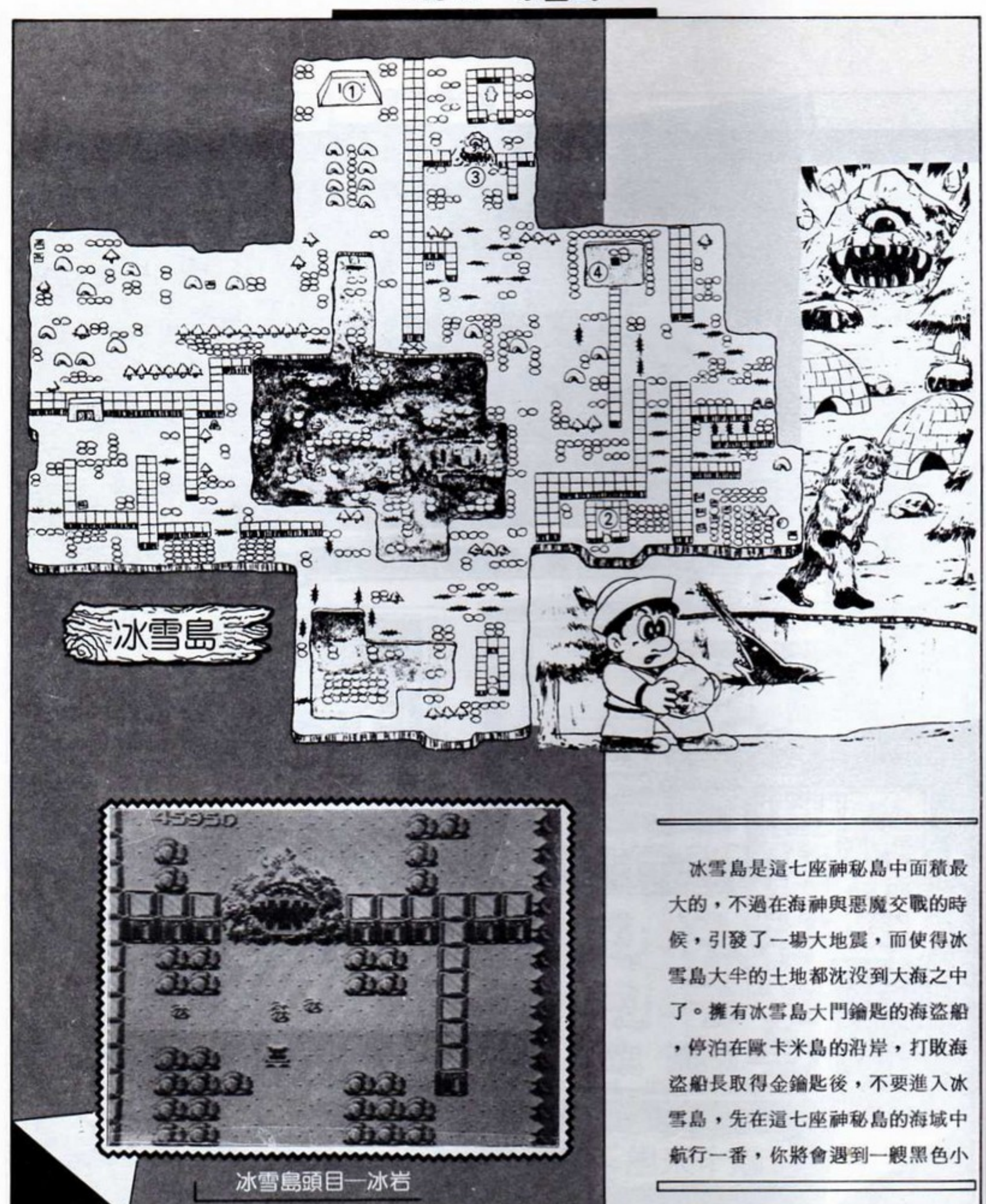
現在你再到圖⑤的地方，有一株仙人掌被石頭包圍著，你先將仙人掌面前的四塊石頭移開，再對著仙人掌投擲四塊石頭，那「O」字寶玉就會出現在你眼前。取得寶玉後你可經由圖⑥石頭下的洞口直達出入口，不過在離開歐卡米島之前還有幾個疑問尚未解開，例如：圖⑦的斷橋如何通過？圖⑧鬍子船長的房間如何進入？這些你先不要擔心，到時候必然會眞相大白的，現在先進軍冰雪島吧！

日誌六：歐卡米島



▲歐卡米島頭目一火金剛

日誌七：冰雪島



冰雪島頭目一冰岩

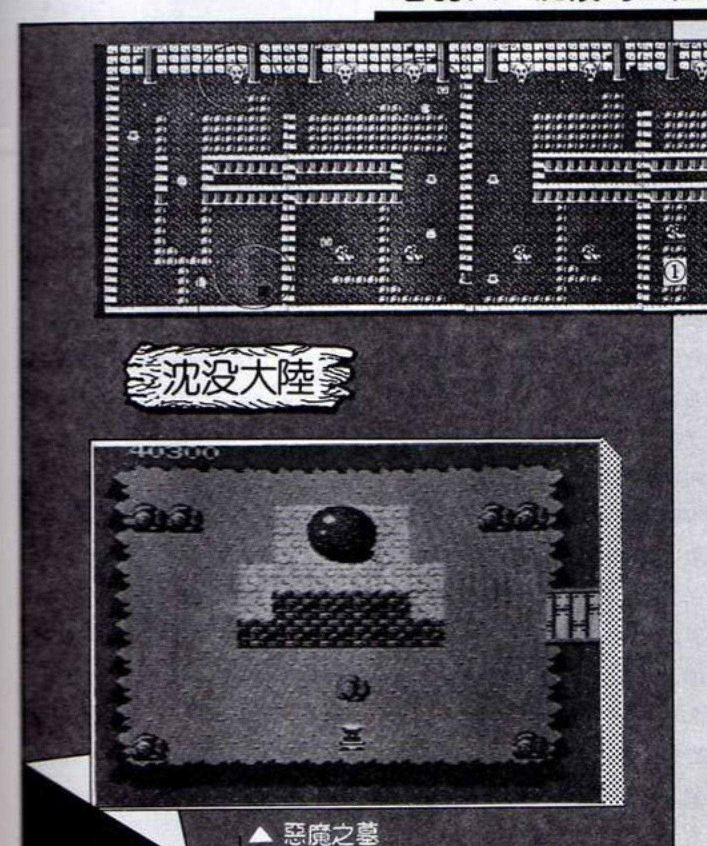
冰雪島是這七座神秘島中面積最大的，不過在海神與惡魔交戰的時候，引發了一場大地震，而使得冰雪島大半的土地都沈没到大海之中了。擁有冰雪島大門鑰匙的海盜船，停泊在歐卡米島的沿岸，打敗海盜船長取得金鑰匙後，不要進入冰雪島，先在這七座神秘島的海域中航行一番，你將會遇到一艘黑色小

船，那就是幽靈船。打敗幽靈船長後就會得到方形石板，這樣一來三塊石板全部找齊了，現在你就可進入冰雪島了。

登陸冰雪島後你會感覺到刺骨的寒風，凍得手脚都發麻了，在島上有結冰的湖及許多的冰洞，在冰湖上行走會很滑，因此要小心，尤其是那些冰洞，如果不小心掉下去，將會損失 7000 點的時間，有時鋸齒鯊魚會突然從冰洞之中鑽出來攻擊你，好自為之吧！

首先到圖①的地方抄下古文字，再到圖②的地方去見智者，智者說：「惡魔之墓可解開冰雪島之謎。」接著在圖③的地方可見到冰岩，用八塊石頭就可將牠解決。打敗冰岩後從右邊往上走，在上面會見到一位智者，智者說：「西邊第三艘船跟惡魔之墓有關。」現在你將智者的話與你翻譯出來的古文字湊在一起，那就是：「用十個木桶投向西邊第三艘船。」這船必定是在歐卡米島上，所以你不要再遲疑，趕快經由圖④的洞口到達出入口，回到歐卡米島去吧！

日誌八：沈沒的大陸



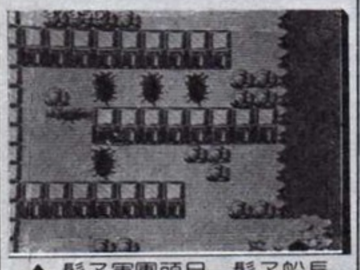
▲ 惡魔之墓

回到歐卡米島後直接到圖⑨的地方去，先將面前的鬍子兵除去，然後再對著左邊的船投擲十個木桶，投完之後好像没什麼反應，現在你到圖⑦的斷橋去，啊哈！斷橋已連接起來了。通過斷橋就可到達惡魔之墓，接著對惡魔之墓中間投擲四塊石頭，投完之後不要走動，因為將會有一場大地震……轟隆！過了一會兒地震總算停止了。還記得智者所說的話嗎？趕快打開航海圖，噻！沈到大海中的陸地又浮上來了

，現在趕快回到冰雪島去尋找沈沒大陸的入口吧！

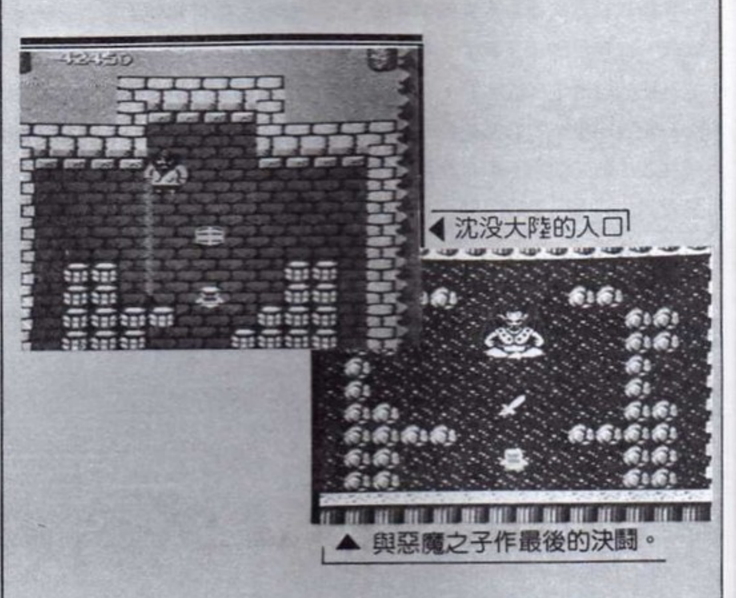
進入冰雪島之後直接到圖⑤的地方，在右下角有一間冰磚砌成的房屋，進去後你會覺得一片昏黑，再張開眼睛時，你已在沈沒大陸之中了。在此你要小心石像攻擊，它會射出大量的火球，如果你一直衝不停留，那就比較不會被火球射到。

現在你直接衝到圖①的地方，在左下角的石頭下有個洞口，進入之後就到達了藏寶室的門口，這時藏寶室大門上的眼睛對你說：「勇敢的水手，你是第一個到達藏寶室的人，不過這個門已被惡魔用禁咒封住了，你必須找到惡魔之淚，才能解開禁咒打開藏寶室之門，快去吧！」現在你可從右上方的洞口離開，再離開冰雪島，回到歐卡米島除去鬍子船長。



▲鬍子軍團頭目—鬍子船長

日誌九：最後決戰



◀沈沒大陸的入口

▲與惡魔之子作最後的決鬥。

回到歐卡米島後直接到圖⑧去，此時你往前走則鬍子船長房間的大門會自動打開，進去之後就會見到鬍子船長，他會用强而有力的鐵鈎射向你，不必緊張只要用十個木桶便可將他解決掉。除去鬍子船長後惡魔之淚便會出現在你面前，趕快拿起來吧！現在你可經由圖⑩的洞口直達出入口而回到冰雪島。

進入冰雪島後直接到圖⑤進入沈沒大陸，進入後直接衝到圖①通往藏寶室的洞口，進去之後突然有個石像出現在你面前，接著石像發出閃光，呀！惡魔之子出現了，就在這同時你身上所帶的海神之劍也發出了閃光，突然間海神之劍自動飛了出去射向惡魔之子，只聽到一聲慘叫，惡魔之子就這樣被消滅了。

此時你只要跳進右上角的洞口便可到達藏寶室，門上的眼睛會對你說：「勇敢的水手，你終於找到惡魔之淚，也將惡魔消滅掉，你爲天下帶來了和平，現在藏寶室大門上的禁咒已被解除，裏面的財寶將屬於你。」話一說完，藏寶室的大門發出了閃光，接著就打開了，金銀財寶出現在眼前，勇敢的桃太魯終於完成他的壯志了。



「敵人！！」走在隊伍前方的斥候發出了警告聲。

「大家趴下！」我毫不猶豫的下達命令，並接過通訊官遞給我的雙筒搜索機，小心的環視著四周。

果然在二十尺外的樹林中，有明確的金屬反應，看來叛軍還沒有發現我們。

「嗶！」和搜索機連線的小型作戰電腦發出了一聲響聲，通訊官提醒我作戰資料分析已經出來了，我放下手中的搜索機，看著那綠色螢幕上所列出的叛軍資料，接著集合了大伙兒。

「毀掉那些廢鐵！！」雷一明握著拳頭說。

「反正對方只是偵察隊而已，以我們的實力，四、五台TX-1型機械人是難不倒我們的！」林義接著說。

洪小奇和李雲對我示意點頭。沉默片刻後，我抬起頭來，下了一個簡短的行動命令——攻擊！

「星河戰士」（MX-151）中所描述的就是一個機械橫行的世界，一個遭受屬下叛變敵對的夢魘。身爲反抗軍一員的你，在面對這個紛亂不已的處境中，只有選擇徵召忠誠人士，率領這支敢死隊做絕地大反攻一途。

只要你一下達作戰命令，你已開始將自己的性命當作賭注，直到一方倒下爲止。而喜悅、悲傷、甚至於毀滅，都是你作戰後的必經路程。因此如何與强大的MX-151電腦控制系統對抗，來防衛每一次的作戰關鍵，是你此行的最大課題。

此外，遊戲中細膩異常的打鬥畫面、龐大的城鎮地圖，在在都留下了你徘徊的脚步。最重要的是，這是由國人自製的第一個中文科幻冒險遊戲，別錯過哦！

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02) 511-4012
郵政劃撥帳號：0797234-8

／宋明義



一、遊戲簡介

故事發生在銀河系，一個不知名的行星中，那裏原本是個欣欣向榮的世界，人們過著幸福快樂的日子，當地的人們便把這塊樂土取名爲「龍聖地」。不幸，在 6226 光年時，一羣邪惡的侵略者闖入了這個星球，龍聖地頓然失色，再也聽不到人們的笑聲了……。對於這羣外來的「訪客」，誰也沒有辦法能趕走它們，所以當地的人們推派一位年青的戰士，並交給他一個任務——消滅入侵者。

這位戰士除了具備强健的體格外，還有如獵鷹般敏銳的反應力。他沒有任何特殊的武器，只有一挺無限能量的波動砲。但他是否能完成任務呢？沒有人敢保證！

龍聖地的守護神龍—— Uriah 給這位即將出發的戰士一個忠告：「面對這羣侵略者，你必須熟悉各種敵人的動態，我會在適當的情況下出現幫助你，祝你好運！」

二、遊戲說明

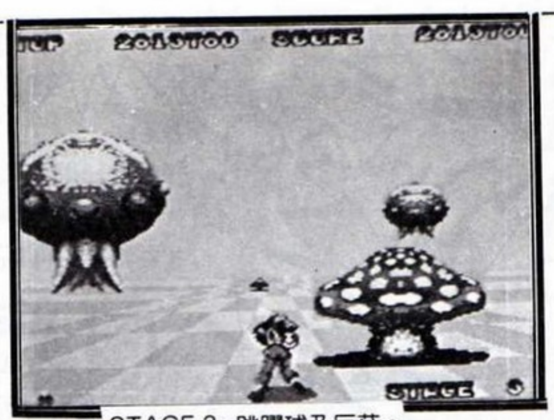
Space Harrier（時空戰士）是SEGA公司於八六年所推出的大型電動遊戲（ Video Game ，以下均簡稱 VG ），由日本Beep 雜誌七月號上的 VG 排行榜中得知，此遊戲目前位居第八名。連續一年多以來，從未被擠出十名之外，眞是一個令人難以想像的事實，但是如果你親自玩過 Space Harrier，就不會對這個遊戲產生懷疑。它不但在日本造成轟動，在台灣，也是遊樂場中搶手的電動玩具。

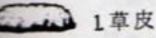
爲什麼它會如此迷人呢？因爲它不像一般的射擊遊戲般單調，全部十八關的行進皆在 3 D畫面下呈現，使你有如置身於電影之中的觀衆眼看著活生生的巨龍迎面向你衝來，或是一羣機械兵團，手執火箭砲不斷地向你開火……。如今，SEGA公司將 Space Harrier 用 2 M的容量在MARK Ⅲ 上推出，勢必又將

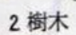
造成另一個高潮，雖然不如VG 那麼淋漓盡致，但是在整體結構上，仍然能滿足玩者想要的刺激與快感。同時也省下不少的「學費」(玩一次VG 的Space Harrier要十塊錢，很貴的！)，言歸正傳，還是進入主題要緊。

另外 SEGA 是以Ⓐ、Ⓑ來表示左右按鈕，原本任天堂的十字鍵也改成圓盤，請玩者多加留意！

本遊戲只供一個人進行遊戲，圓盤是用來控制戰士的位置，Ⓐ、Ⓑ按鈕均是發射波動砲，操作非常簡單，可是遊戲的進行卻十分困難，對一個新手而言，想打完十八關簡直不可能，就算是老手也得費盡九牛二虎之力，所以你必須掌握各種敵人的攻擊方式。以下，我將這些敵人做個簡單的介紹：


▲STAGE 3: 跳躍球及巨菇。

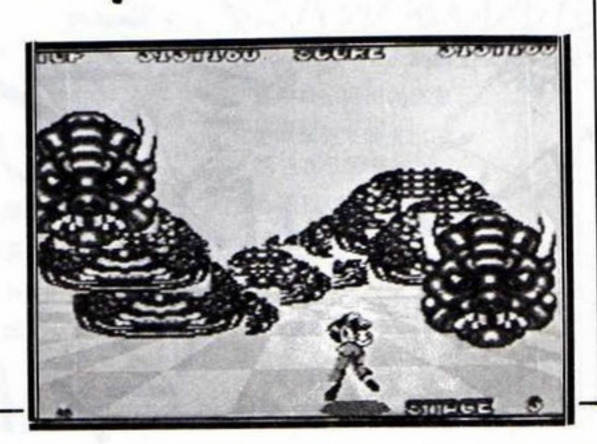

1.草皮
它是唯一不會使戰士喪命的「敵人」，但是碰到它會使戰士摔倒。

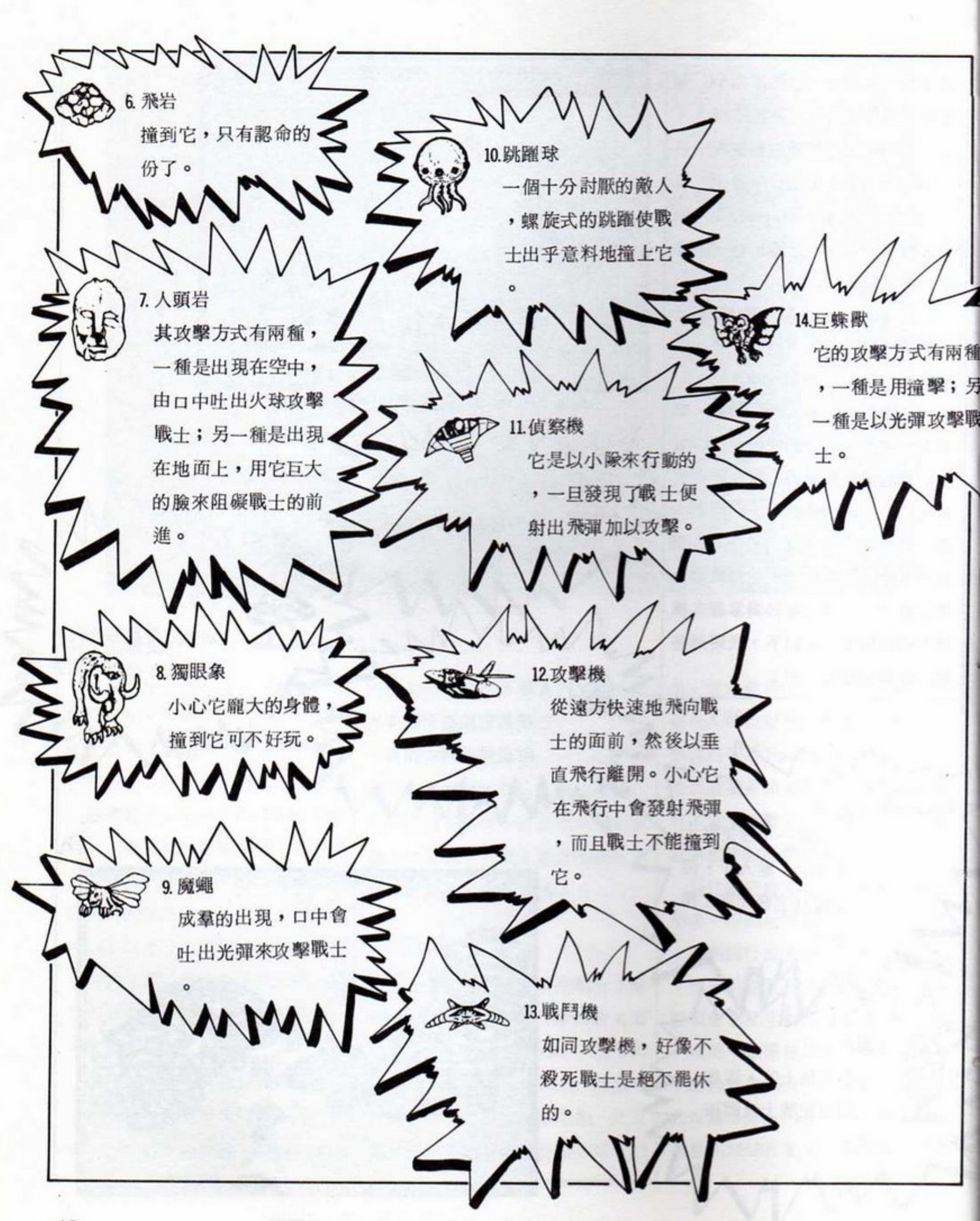

2.樹木
小心別撞上它，這些大樹會使戰士魂歸西天！

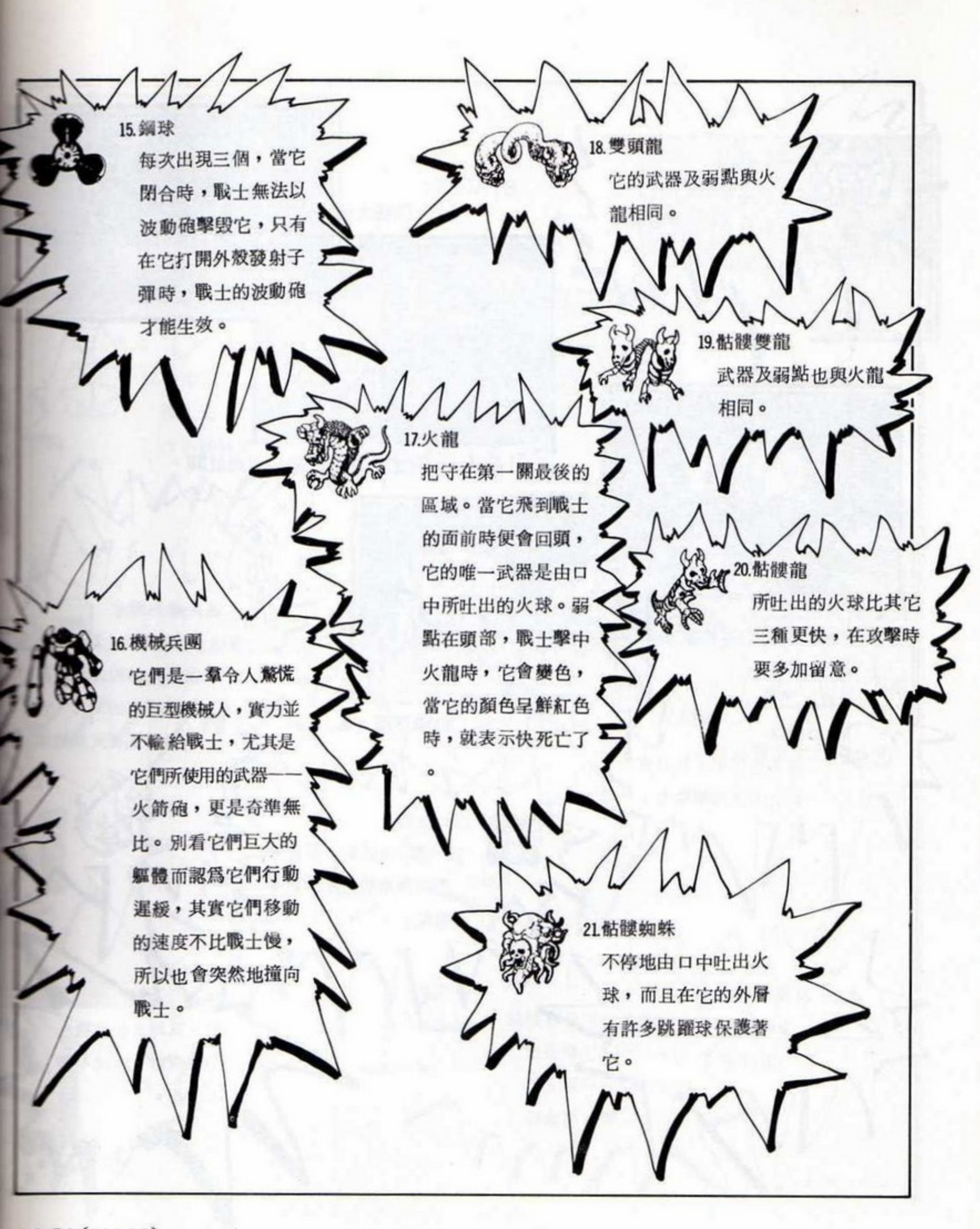
3.岩石
撞到它的下場和樹木相同。

4.碎石
雖然它比岩石略小，但仍可使戰士喪命。

5.巨菇
別被它美麗的外表給吸引住，小心！別去撞它。


▲STAGE 3: 巨大的双頭龍


6. 飛岩
撞到它，只有認命的份了。
7. 人頭岩
其攻擊方式有兩種，一種是出現在空中，由口中吐出火球攻擊戰士；另一種是出現在地面上，用它巨大的臉來阻礙戰士的前進。
8. 獨眼象
小心它龐大的身體，撞到它可不好玩。
9. 魔蠅
成羣的出現，口中會吐出光彈來攻擊戰士。
10.跳躍球
一個十分討厭的敵人，螺旋式的跳躍使戰士出乎意料地撞上它。
11.偵察機
它是以小隊來行動的，一旦發現了戰士便射出飛彈加以攻擊。
12.攻擊機
從遠方快速地飛向戰士的面前，然後以垂直飛行離開。小心它在飛行中會發射飛彈，而且戰士不能撞到它。
13.戰鬥機
如同攻擊機，好像不殺死戰士是絕不罷休的。
14.巨蝶獸
它的攻擊方式有兩
，一種是用撞擊；
一種是以光彈攻擊
士。


15.鋼球
每次出現三個，當它閉合時，戰士無法以波動砲擊毀它，只有在它打開外殼發射子彈時，戰士的波動砲才能生效。
16.機械兵團
它們是一羣令人驚慌的巨型機械人，實力並不輸給戰士，尤其是它們所使用的武器——火箭砲，更是奇準無比。別看它們巨大的軀體而認為它們行動遲緩，其實它們移動的速度不比戰士慢，所以也會突然地撞向戰士。
17.火龍
把守在第一關最後的區域。當它飛到戰士的面前時便會回頭，它的唯一武器是由口中所吐出的火球。弱點在頭部，戰士擊中火龍時，它會變色，當它的顏色呈鮮紅色時，就表示快死亡了。
18.雙頭龍
它的武器及弱點與火龍相同。
19.骷髏雙龍
武器及弱點也與火龍相同。
20.骷髏龍
所吐出的火球比其它三種更快，在攻擊時要多加留意。
21.骷髏蜘蛛
不停地由口中吐出火球，而且在它的外層有許多跳躍球保護著它。



◀STAGE14:啊！來不及了。

STAGE14:
來吧！骷髏蜘蛛。▲

▲STAGE16:
機械兵團發動了總攻擊。

▲STAGE17:
火神與魔犬十分地兇悍！

玩 Space Harrier 最大的技巧是靈敏地移動，你千萬不可在同一定點上停留太久，那會造成敵人攻擊戰士的好機會。所以你控制戰士時，就必須不停地移動圓盤；分辨有那些敵人會撞上戰士，那些敵人不會，使戰士在攻擊時不易發生「意外」。

第十八關是侵略者的總攻擊，出現的敵人都是鎮守在各關的頭目，在VG上是將敵人消滅後，Uriah就載走了戰士而結束遊戲。在MARK Ⅲ上則不同，戰士擊毀敵人之後，侵略者的空中要塞便開始崩潰，本以為遊戲結束了，没想到就在這個時候出現了主腦人物——金色火龍，而且有兩隻，它所吐出的火球也是金色的，使得戰士無法清楚地分辨。當戰士解決它之後，遊戲才算眞正的結束了。

三、戰爭結束後

戰鬥結束後，螢幕上會接連出現長達四個畫面的說明文字，以玆恭賀：這場戰爭終於結束了，和平重現於龍聖地，人們的臉上露出了微笑，再也看不見邪惡的陰影。……但，没有人有把握侵略者會就此罷休，只能默默地禱告，邪惡不要重降這片樂土。喔！對了，我們英勇的戰士呢？他功成身退已經離開了龍聖地，去面臨另一個艱巨的挑戰，不過當龍聖地又受到攻擊，他會再度出現的。

繼續之法

在Game Over 畫面出現時，按圓盤上的方向便可繼續遊戲。

繼續的方法有三組：

⑴上上下下左右左右下上下上，可按九次。

⑵左右左右下上下上，可按九次。

⑶按下圓盤的左下方及Ⓐ或Ⓑ鈕，可按三次。

PS：以上所述繼續之法，或許可以互相配合使用，請玩者自行嘗試，可能會發現更多次數的繼續方法。



音效測試

在開機之後標題畫面出現時，按圓盤的右左下上便會出現〝Sound Test〞，然後以圓盤的上或下選擇歌曲，再按下Ⓐ或Ⓑ按鈕就可欣賞十六首不同的音樂。

SOUND TEST

1. EXIT
2. VOICE1
3. VOICE2
4. LOVERS
5. GAME OVER
6. MAIN BGM
7. BATTLE FIELD
8. WHITE SUMMER
9. LAKE SIDE MEMORY
10. STANLEY
11. VALDA
12. SQUILLA
13. IDA
14. GODARNI
15. SYURA
16. WIWI JUMBO
17. HAYA OH

特殊效果

首先按圓盤的右左下上進入音效測試畫面之中，然後聆聽下面的六首音樂（不需要全部聽完，只聽一小段即可）。

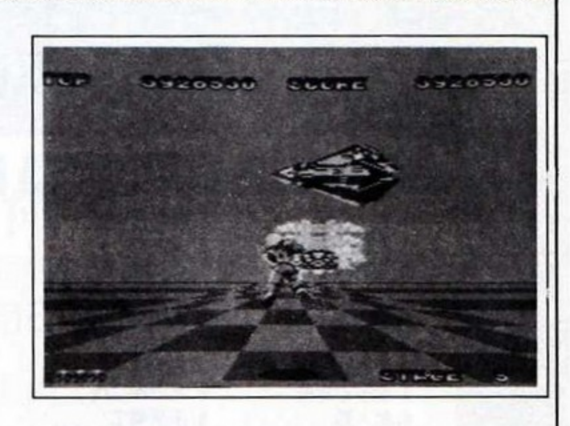
這六首音樂的順序是 743748，當你聽過第八首之後，選擇1離開（Exit）便會出現"Special Effects"的畫面，這時以圓盤的左及右選擇三種效果。這三種效果分別是：

1. Level（難易程度）—Easy（簡易）、Medium（普通）、Hard（困難）三種。
2. Control（操作方法）—Normal（正常方式）、Reverse（反向方式）兩種。
3. Player（遊戲的主角）—正常狀況下的Human（人類）及Jet（戰鬥機）兩種。

選擇之後，按下Ⓐ或Ⓑ按鈕即可離開特殊效果選擇頁，回到音效測試的畫面，再選擇！離開（Exit）就可回到標題畫面開始進入遊戲。

一千萬得分法

在第五關及第十二關，原本是利用Uriah撞擊敵人而獲取加分。現在，告訴你一個特別的技巧，如果你撞擊敵人的數量在五個以內，在Uriah 離開時，空中會出現一台太空船，擊毀它可獲得一千萬分，你試試看！











TOP 10 SEGA

1	洛基
2	超能力女刑警Ⅱ
3	打磚塊
4	時空戰士
5	超級冒險島
6	黑瑪瑙
7	福爾摩斯探案
8	快樂小飛碟
9	十面埋伏
10	北斗神拳

/天行者

最後的創世紀乎？

所有愛好幻想與角色扮演遊戲的朋友們請注意，在冷颼颼的秋冬季節裏，一份熱呼呼的禮物——創世紀V將飄洋渡海而來！





專訪Lord British

經過將近兩年的工作，創世紀系列(Ultima)的設計者Lord British(本名Richard Garriott理查・蓋瑞歐)準備在今年秋冬之交時分推出他最新、最大而且最好的創世紀——第五代的創世紀。

「在此之前，我一直是一個人進行設計的工作，」蓋瑞歐在一次電話訪問中如此表示，「但是創世紀一代比一代龐大，在技術上也愈加困難，因此生產的時間也相對的增長。爲了解決這些問題，這一次我們組成一個六人工作小組，當然包括我自己啦，來進行『創世紀V』的設計工作。」

藉著觀察其他同類的作品，發明創造新的遊戲外觀，與創世紀迷的來信建議等各種層面的研析，蓋瑞歐和他的伙伴們使得「創世紀V」有了重大的改進。「就技術上的層次而言，『創世紀Ⅳ』與『創世紀V』的差距，要比『創世紀Ⅲ』和『創世紀Ⅳ』的差距還要來得大。」

蓋瑞歐指出，圖形的改良是新一代創世紀最顯著的改進之處。「創世紀V」在圖形的變化上將八倍於創世紀第一代，也是「創世紀Ⅳ」的兩倍。

「當你進入市鎮和城堡後，這些精緻圖形的數量將大爲增加。我新增了不少東西，譬如內建式的書架、壁爐、桌椅、餐盤等等。遊戲中的人物可以坐在桌前吃東西，並且還有吃東西的動作呢。」地下城的圖形也用手工一點一點描繪，以圖表現出磚牆、樑柱坑或是岩穴等不同的景觀。

更大的世界也是這個創世紀的特

色之一。雖然它的陸地面積與「創世紀Ⅳ」相當，但是城市的數目却爲後者的兩倍，有些甚至有五層樓高的建築物。蓋瑞歐說：「它有一個完整的地下世界，一個在地表之下的全新世界。除此之外，在地下城最底層的邊緣，還連接著一個巨大的地下裂縫。」

蓋瑞歐瞭解到，更大更美不見得就是更好。所以許多新的設計便著重在使這個創世紀世界變得更「眞實」。

蓋瑞歐解釋說：「某些設計雖然已在其他同類遊戲上出現，但它仍是獨一無二的，因爲新的創世紀簡直可以說是一個眞實世界的模擬。這裏有一個完整的世界可供你冒險：你可以找人交談，有地方可去，有事情可做，而不僅僅是創造人物然後到處找人打架而已。」

以往創世紀裏「整天閒逛，到處撞牆」的居民，現在都有一定的作息了：到商店工作，吃中餐，然後回家上床睡覺。你若是個寡廉鮮恥之徒，大可趁著黑夜在店東下班之後，大幹一票不可告人之事，不過可要小心路燈和爐火洩漏了你偸竊的勾當。

有不少玩家批評創世紀的戰鬥方式，爲此蓋瑞歐已經增加了更多的戰鬥工具與戰略。

「以往創世紀的戰鬥方式所要求的是野獸般的蠻力，但在『創世紀Ⅴ』中，我們設計了新的作戰方式，冒險者可以使用一件以上的武器或護具。舉例而言，你可以戴上頭盔，穿上護胸甲，一手握劍，另一手拿短刀。但是如果你用了雙刀，那就無法再用其他的武器了。」另一個新的設計是提供了指定攻擊目標的十字線，如此一來你可以攻擊螢幕上任一方向所有敵人，不像從前只有東南西北四個攻擊方向。

在「創世紀Ⅳ」中最值得注意與爭論的是蓋瑞歐把道德的修養融入遊戲之中，以取代前三代創世紀中的說謊、欺騙與偸竊，進而去追求美德。同樣地，「創世紀Ⅴ」的遊戲內容也是環繞在道德這個主題上，不過有些不同。

蓋瑞歐回顧地說：「我以審慎的態度企圖將許多錯綜複雜的情節串聯成一個故事系列，並賦予它某些意義，而『創世紀Ⅳ』正是如我上述所說的第一集。我們希望能在遊戲中加入更多這方面的東西，而不只是去打擊那些惡魔而已。我們希望的是一個言而有物的故事，讓人們能悠遊於這個故事所建造的世界中。」

「如同『創世紀Ⅳ』的內容特色，新的創世紀在內容情節的撰寫上頗富哲學的寓意，但它是從另一個不同的角度來著眼。在『創世紀Ⅳ』中，你到處遊歷並證明自己是個品德高尚人物，所有城鎮的人們也都在闡述宣揚這些美德；而在『創世紀Ⅴ』中我們却看到黑暗的一面，人們開始變得僞善，自以爲是，漸漸地脫離了原有的美德而不自知。於是整個道德的體系隨之崩潰，你和衆家兄弟反成了放逐者。」

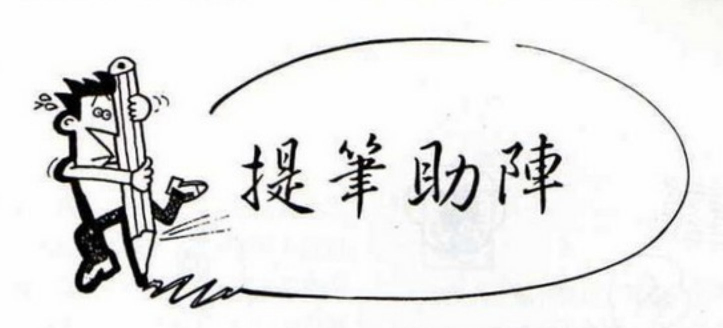
蓋瑞歐的創世紀系列可以延續多久呢？只要他能不斷地改進，繼續保持最好的銷售量，創世紀系列應該可以推陳出新定期與大家見面。

經過了八個設計創世紀的年頭，蓋瑞歐有了開發其他遊戲的構想。一旦「創世紀Ⅴ」完成之後，他計畫將這個六人設計小組一分爲二，其一繼續發展「創世紀Ⅵ」，另一則開創一個非創世紀的遊戲。蓋瑞歐說：「新構想的遊戲系列仍是一個屬於幻想與角色扮演的遊戲，但類型上與創世紀系列却截然不同。我的目標是希望能開創第二個成功的遊戲系列，使它有別於創世紀，而且能每一年將它們推出與大家見面，而不是兩年。」





No.	中文名稱	English Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS



親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

㈠文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙(請勿用筆記紙或信紙)。

㈡文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

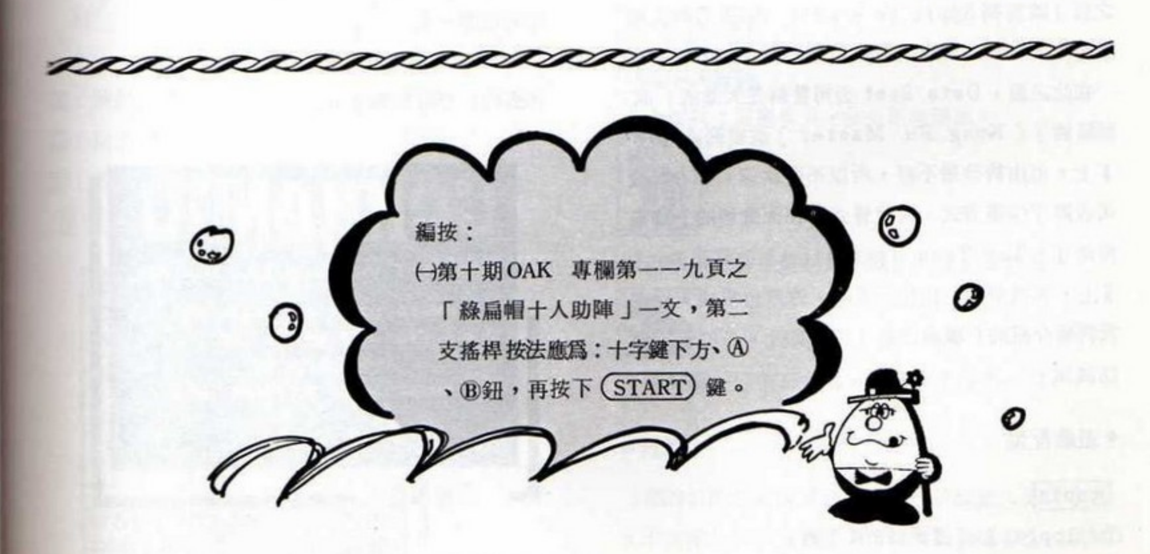
㈢來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

㈣來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

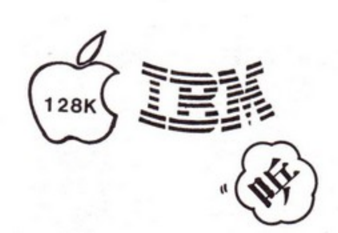
來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓



/胡定宇












戰場之狼







「戰場之狼」（Commando ）是由Capcom公司出品，這個遊戲於一九八五年首先出現在市面的大型電玩上，接著該公司又於一九八六年推出任天堂版，廣受玩家們的歡迎。現在美國 Data East 公司取得Capcom 公司的同意，將「戰場之狼」改寫到Apple Ⅱe、IBM PC及C64三種機型上，使更多玩家能夠享受到這個遊戲的樂趣。

在此之前，Data East 公司曾將任天堂的「成龍踢館」（Kung Fu Master ）改寫到Apple Ⅱ上，但由於效果不好，所以不受歡迎。如今該公司改變了作業方式，再度嘗式將任天堂版的「職業摔角」（Tag Team Wrestling ）改寫到Apple Ⅱ上，其效果並不比任天堂差，速度也很快。現在我們要介紹的「戰場之狼」亦是如此，各位玩家不妨試試！

● **遊戲配備**

Apple

① Apple Ⅱe, Ⅱc 128 K主機。

②磁碟機一台。

③單色或彩色顯示器。

④搖桿（可有可無）。

IBM

① IBM PC/XT 128K主機。

②磁碟機一台。

③RGB彩色顯示器。

④搖桿（可有可無）。



標題畫面。

●進入遊戲

打開主機，放入「戰場之狼」磁片，接著螢幕上會出現標題畫面，這時如果按下J鍵或搖桿0號按鈕就可用搖桿來進行遊戲；假如你沒有搖桿則按K鍵，以鍵盤來進行遊戲。註：Apple及IBM選擇方法都相同。

●控制說明

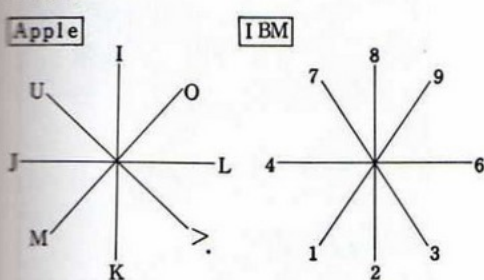
1.搖桿（Apple、IBM）：

進行遊戲時以搖桿的上、下、左、右做為方向的移動。

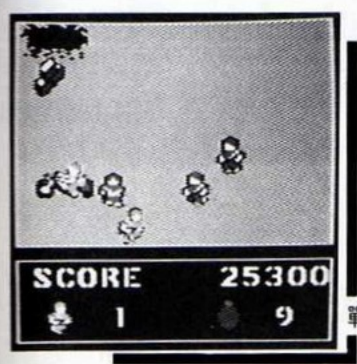
0號按鈕：發射子彈。

1號按鈕：投手榴彈。

2.鍵盤：



Apple	IBM
Z：發射子彈。	Z：發射子彈。
X：投手榴彈。	X：投手榴彈。
S：聲音開關。	S：聲音開關。
ESC：暫停遊戲。	ESC：暫停遊戲。

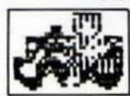


戰鬥畫面之一。

●人物簡介



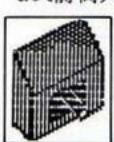
1.步兵：他們會以子彈或手榴彈來攻擊你。記住，千萬不要讓他們接近你，否則你會慘死在刺刀下。



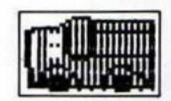
2.機車兵：他們會投手榴彈攻擊你或向你衝過來，如果不想被撞死，最好跑快一點。



3.火箭筒兵：他們會背著火箭筒向你發射。



4.砲塔：會以密集的火力向你發射，通常是很準的。



5.卡車兵：同機車兵，會向你撞過來。



6.迫擊炮：會發射炮彈攻擊你，也是很準的。

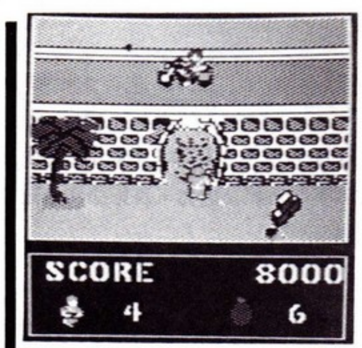


7.彈藥箱：分佈在各處，內藏有手榴彈。

●任務

你的目的是要衝過重重關卡，攻破敵人的大本營。本遊戲共分為三大關，在每關的最後都有一道關

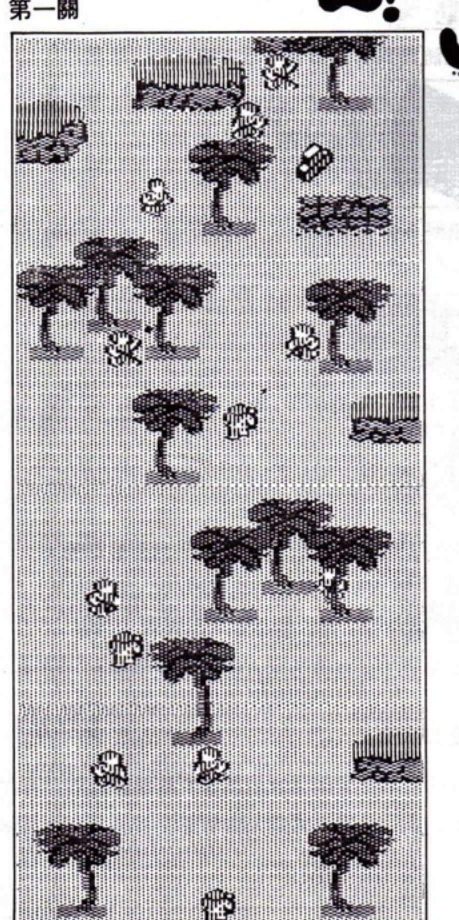
卡，當關卡大門打開後會衝出許多敵人，你必須將他們全部殲滅才可到達下一關，而敵人的大本營是在最後一關。切記，在路上你將會發現很多彈藥箱，不要忘了拿，免得彈盡糧絕走上末路；此外還得時時小心，並利用地形地物來閃避敵人的攻擊。祝各位好運！

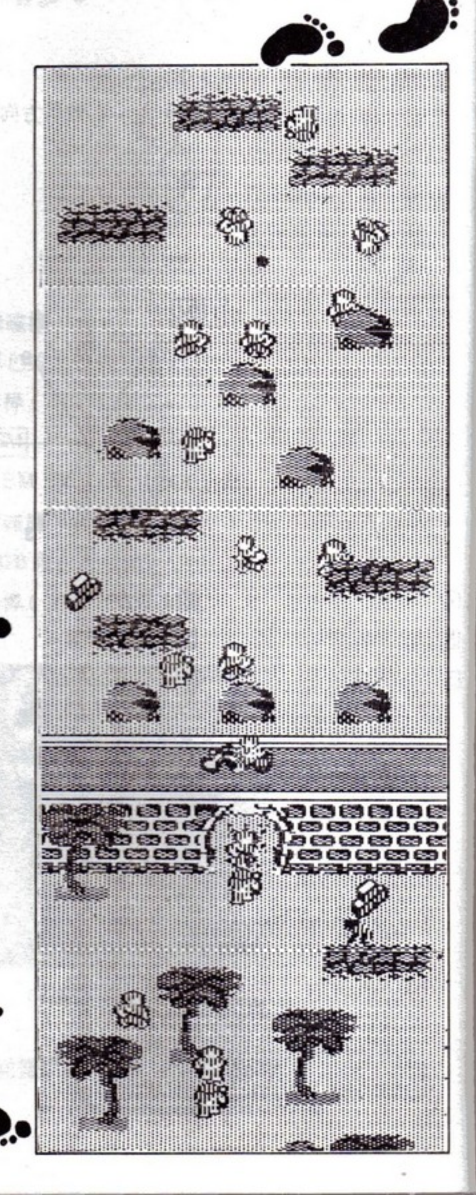


戰鬥畫面之二。

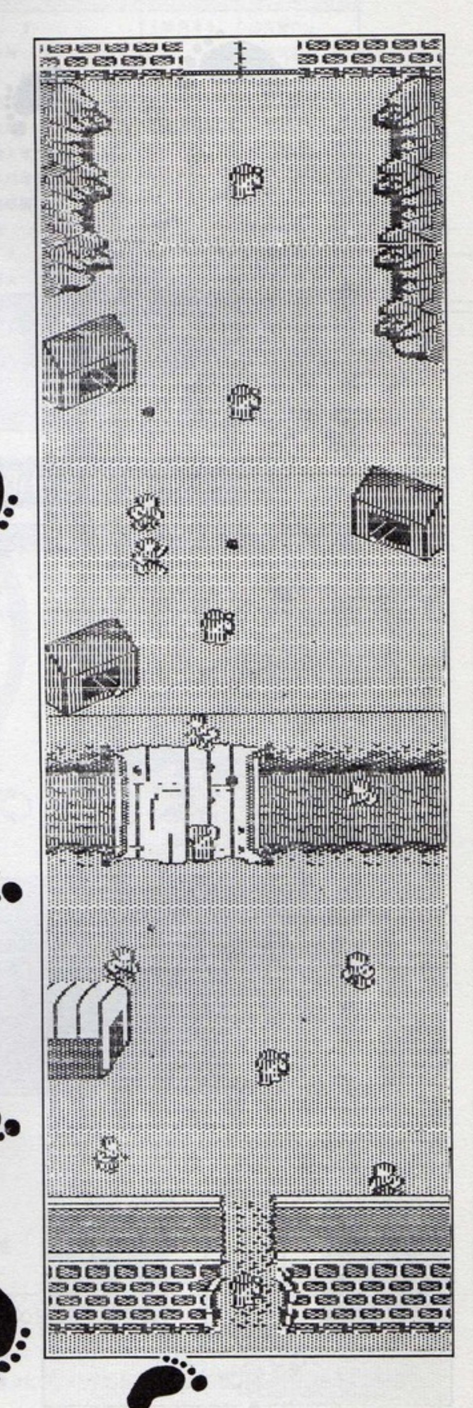
● 三大關全貌

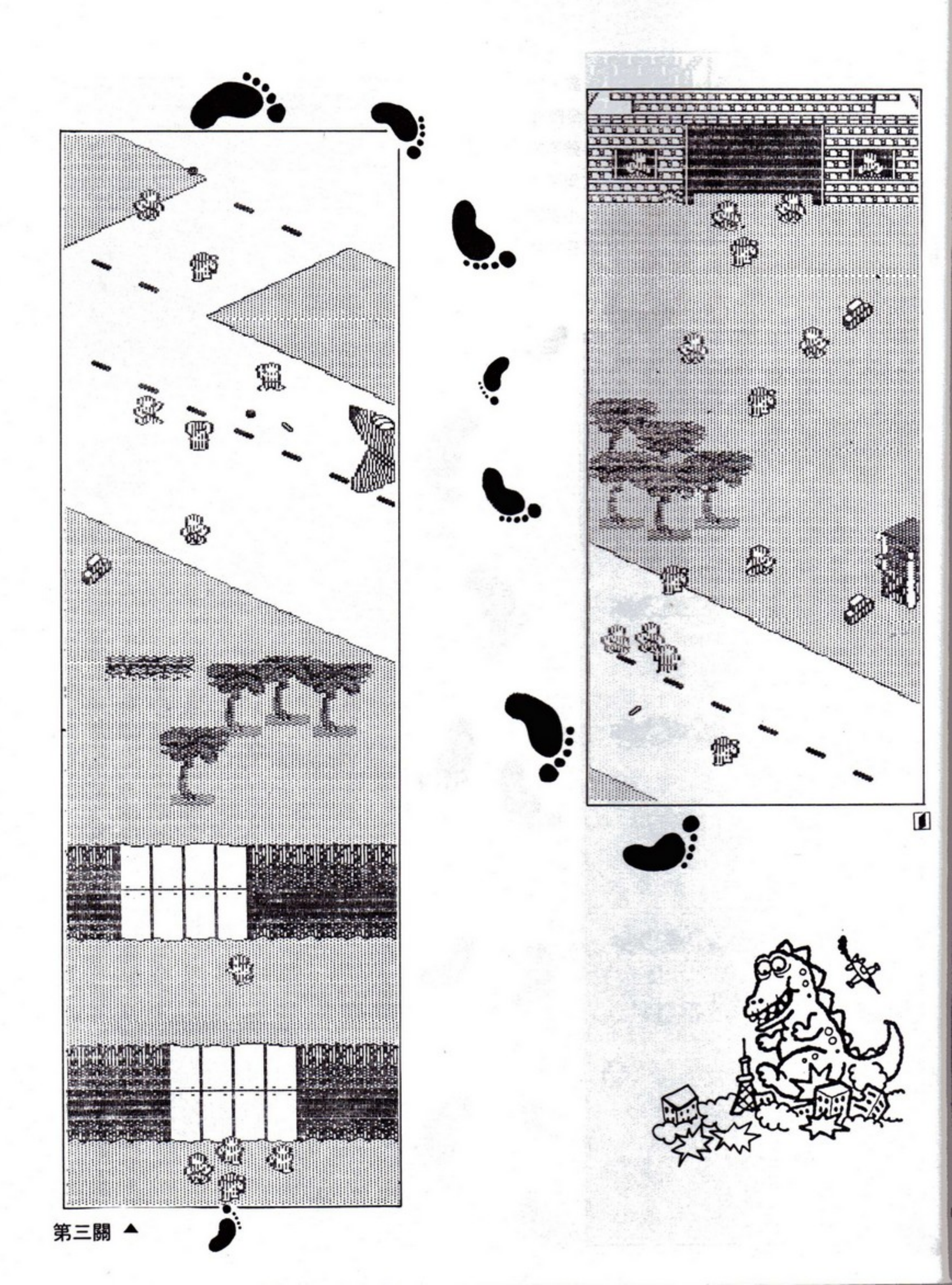
第一關





第二關





第三關 ▲

最新磁片目錄

編號	磁片名稱	遊戲類別
☆ 01	薩爾達傳說	(神話冒險) [攻]
☆ 02	謎之村雨城	(動作冒險) [攻]
03	涙的倉庫番	(動腦迷宮)
☆ 04	金牌瑪琍 A面/排球 B面	(動作·運動) [攻]
☆ 05	銀河戰士	(科幻冒險) [攻]
☆ 06	惡魔城	(神話冒險) [攻]
☆ 07	超級摔角 A面/銀河號 B面	(運動·空戰) [攻]
08	子貓物語 {小貓的故事}	(動物童話) [攻]
☆ 09	兵蜂二代	(科幻空戰) [攻]
10	死亡區域	(文字冒險)
☆ 11	黑白棋 A面/高爾夫球 B面	(棋奕·運動)
☆ 12	動態拼圖 {傷腦筋}	(動腦組合)
☆ 13	守衛軍	(科幻空戰)
☆ 14	銀河傳承	(科幻冒險)
15	阿迪安之杖	(算術迷宮)
☆ 16	光神話 {魔法鏡}	(神話冒險) [攻]
☆ 17	魔城之狼	(神話冒險) [攻]
☆ 18	魔洞戰紀	(文字冒險) [攻]
19	機器人大戰	(科幻動作)
☆ 20	謎之壁 {打磚塊}	(動 作)
21	消失的公主	(文字冒險)
22	水晶之龍	(文字科幻)
23	美國大地震	(動 作)
24	麻將悟空	(博 奕) [攻]
☆ 25	林克冒險 {薩爾達Ⅱ}	(神話冒險) [攻]
26	怪獸帝國 {超人力霸王}	(科幻動作)
☆ 27	恐佈蛋 {蛋王子}	(動腦迷宮)
28	創刊號	(遊戲集錦)
☆ 29	立體大作戰	(動 作) [攻]
☆ 30	超級運動員 {超級挖金}	(動 作) [攻]
☆ 31	瑪琍高爾夫	(運 動) [攻]
☆ 32	夢遊記 {超人德林}	(神話冒險) [攻]
☆ 33	世界盡頭 {威爾童話}	(神話冒險) [攻]
☆ 34	女超人大作戰 {打擊魔鬼}	(科幻動作)
35	超級少年艾倫	(算術迷宮)
36	作曲家	(音樂創作) [攻]
☆ 37	冬季奧運會	(運 動)
38	蘋果屋 {電腦人}	(家庭模擬)
☆ 39	暗黑要塞	(科幻冒險)
☆ 40	綠帽兵團	(動作冒險)
41	風雲少林拳	(功夫打鬥)
42	新宿中央公園殺人事件	(偵探文字)
☆ 43	愛戰士	(科幻冒險) [攻]
44	可口世界	(童話冒險)
☆ 45	不思議之旅	(童話冒險) [攻]

編號	磁片名稱	遊戲類別
☆ 46	肌肉超人 Ⅱ	{摔角Ⅰ} (功夫動作)
☆ 47	魔獸之森林	(神話冒險)
☆ 48	空間戰士 Z	(科幻空戰)
☆ 49	迷宮寺院	(神話冒險) [攻]
☆ 50	勇士之紋章	{魔洞戰紀Ⅱ} (文字冒險)
☆ 51	職業高爾夫球"發"	(運 動)
☆ 52	桌球{乒乓球}/	(運 動)
☆ 53	忍者九路棋	(棋 奕)
☆ 54	星際坦克	(科幻冒險) [攻]
☆ 55	創刊號 2	(遊戲集錦)
☆ 56	美國高爾夫	(運 動)
☆ 57	考斯博士	{地獄之扉} (動作冒險)
☆ 58	小貓英文大冒險	(趣味教學)
☆ 59	撞球 Ⅰ	(運 動)
☆ 60	磁界少年	(動腦迷宮)
☆ 61	夢工場	(動作冒險)

★詳細目錄歡迎索取★

最新任天堂卡匣目錄

序號	卡匣名稱	卡匣容量	價格
☆ 01	都市英雄 {三角之謎}	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 02	七寶奇謀	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 03	失落的劇本 {芭比妞}	128 K	$ 600 元
☆ 04	南國指令 {諜 vs 諜Ⅱ}	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 05	魔界島	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 06	北斗之拳Ⅱ	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 07	未來戰士	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 08	熱血硬派 {熱血高校}	128 K	$ 600 元 [攻]
☆ 09	熱門賽馬	90 K	$ 500 元 [攻]
☆ 10	妖怪俱樂部	160 K	$ 650 元 [攻]
☆ 11	保齡球大賽	64 K	$ 380 元
☆ 12	雅典娜	160 K	$ 650 元 [攻]
☆ 13	高橋名人 {冒險島Ⅰ}	160 K	$ 650 元
☆ 14	鬥人魔境傳	160 K	$ 650 元
☆ 15	綠帽兵團	256 K	$ 750 元
☆ 16	小木偶奇遇記	160 K	$ 650 元 [攻]
☆ 17	拳王爭霸戰 {洛 基}	256 K	$ 750 元 [攻]
☆ 18	超級棒球 Ⅱ	(原裝卡匣)	$ 元
☆ 19	東京大搶戰	64 K	$ 380 元
☆ 20	未來神話	(原裝卡匣)	$ 元
☆ 21	月風魔傳	(原裝卡匣)	$ 元

日本原裝磁片 380 元(含攻略本)
日本原裝磁片 300 元(不含攻略本)
香港原裝磁片 180 元(不含攻略本)
香港原裝磁片 280 元(含攻略本)

☆號者是特別推薦之遊戲

有[攻]者為有攻略本之軟體

郵購辦法:

- 如需修護,更新磁片,請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。 雙面150元,單面120元
- 請以現金袋、匯票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝"限時掛號"寄出



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066~9號
服務電話:(02)8223762·8223763
地址:台北市北投區11226尊賢街251巷11號

四、場景設計目錄集

八場景設計目錄集（The Scene Designer Menus）

本程式的最大功用是將前面所繪製完成的動畫人物及背景等組合成為一部卡通所需的移動路線、音效及文字幕等多種功能，在開始詳細介紹本部份各項目錄前，讓我們先研究一下何謂「場景」（Scene）？

場景就是一包含了各種動畫人物、背景、文字幕及音效的卡通。在製作場景前，應先收集相關的動畫人物（可直接由繪圖設計程式或資料磁片獲得）。雖然背景若為一片漆黑亦無不可，但一幕色彩豐富細膩的背景圖案必然會讓整部卡通更引人入勝。背景圖案的取得則可由「卡通大師」（Animate）本身、「大畫家」（Dazzle Draw）、任何雙高解析度繪圖應用程式，或由資料磁片直接載入。

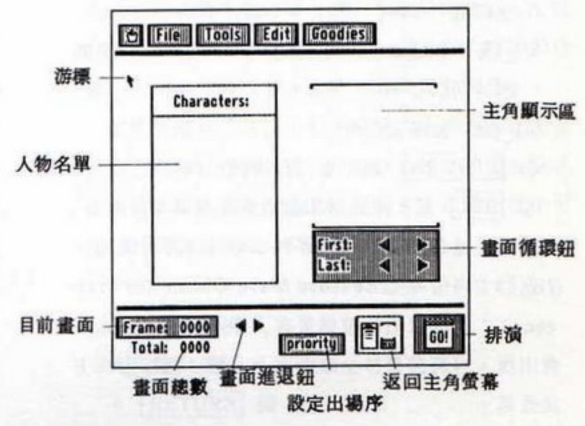
一旦收集了製作卡通的所有材料後，還必需設定動畫人物在佈景中如何移動及走向，對於每一動畫人物皆需設定其路徑，當場景開演時，上述人物會自動依所設定的路徑移動。另外在場景任一幕皆可加上文字幕，此項功能可縮小動畫和觀衆間的距離；同時也可使用「卡通大師」的聲音編輯功能讓動畫人物說話，當您安坐觀賞自製的動畫節目後，會發現與電視上所看到的卡通影片效果相同。



㈠主角螢幕（Main Character Screen）：進入場景設計後將首先見到本螢幕，主要功能在於協助製作一齣完整的場景。

⑴人物名單（Characters）：在螢幕靠左的黃色大長方形中列示的是由資料磁片所載入的動畫人物名稱（一般最多可載入十六個動畫人物；總數以不超過二百五十五個畫面為原則），反白顯示的人物名稱表目前主角顯示區所列示的圖案，若想改換顯示其他的動畫人物僅須移動游標將反白顯示於該名稱上並「按」鈕即可自動載入。

主角顯示區畫面循環鈕排演畫面總數畫面進退鈕設定出場序返回主角螢幕圖 8.1 主角螢幕



⑵主角顯示區（Character Display）：顯示在螢幕右邊的動畫圖案，右下的數字表示目前所在的畫面數；正下方的兩組箭號是用以調整起迄畫面的循環按鈕。

⑶畫面（Frame）：所列示的數字表示目前所處的畫面可以使用箭號逐步的選擇畫面，或者將游標移至"Frame"的長方條中「按」鈕並鍵入畫面的所在數字。此時如果按下 ESC 鍵則整個螢幕

只顯示該畫面，若用鍵盤上的左右箭號鍵可逐步排演整個場景，再按一下 [ESC] 鍵可立即返回主角螢幕。

(4)畫面總數（ Total ）：表示該場景所有動畫人物表演畫面的總數。

(5)出場序（ Priority ）：決定各動畫人物出場先後的順序，當動畫人物出場後即被排定其出場序。在選擇 "Priority" 後，您可在任一畫面依照指示更換出場序，一般動畫人物愈晚介紹則其出場的時間愈早。

(6)排演（ Go ）：在 "Go" 方格中「按」鈕可將整個場景從頭至尾排演一次。當排演進行時，可使用下列各按鍵調整個場景效果：

①空白鍵（ Space Bar ）：暫停表演。

②→鍵：加速表演（不過場景通常已經以最快的速度開演）。

③←鍵：減速表演。

④ [RETURN] 鍵：重新再排演一次。

⑤ [ESC] 鍵：停止演出並返回主角螢幕。

註：上述各調整鍵在觀賞展示磁片時亦可使用。

(7)返回主角螢幕（ Restore Main Character Screen ）：當場景佔據整個螢幕工作區域時本項圖案會出現，可將游標移至該圖案上「按」鈕以返回主角螢幕。

(二)皇冠目錄（ The Crown Menu ）：本目錄所包含的各項功能和第七節圖樣設計目錄（ Graphic Designer ）中的(二)皇冠目錄功能相同，請參考第十期中的說明。



(三)檔案目錄（ The File Menu ）：本目錄包含的功能可以由個別資料片讀取動畫人物、背景及場景，同時也能貯存場景，另外還提供了製作展示磁片的功能，該展示片載入時無需經由「卡通大師」即可直接執行。



檔案目錄中的各功能皆會利用到「對話盒」（ Dialogue Box ）與使用者溝通，並要求輸入相關資料（如檔名等），為了方便起見，最好採用兩台磁碟機，不過僅使用一台也無妨，「卡通大師」會隨時提醒您更換磁片。

(1)載入（ Load ）：本功能在於讀取資料，包括人物、背景，其使用方式如下：

①由檔案目錄選擇載入（ Load ）功能。

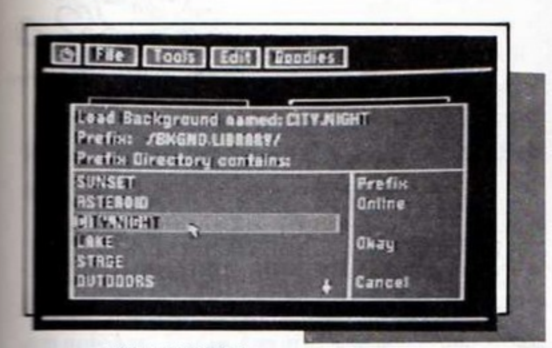
②選擇欲載入資料的類型是人物、背景或場景。

③「對話盒」下方會列示一串相關資料的目錄，同時其頂端會詢問該鍵入人物、背景或場景名稱（ Get Character or Backgrond or Scene named ）。

④移動游標至所選的名稱上並「按」鈕，該項名稱會自動列示在上述③詢問的後面。

⑤在 "Okay" 上「按」鈕確定，該檔即被載入。

當載入有關的背景或場景等工作完成後，「卡通大師」將返回場景設計的主角螢幕；若還要載入動畫人物則應重複上述③至⑤，直到所有需要的動畫人物皆載入為止，此刻如欲返回場景設計螢幕，



▲ 載入功能畫面。



在"Cancel"上「按」鈕即可。

(2)貯存場景(Save Scene)：本功能可讓已完成的某場景動畫貯存在資料磁片上，其步驟如下：

①由檔案目錄選擇貯存場景功能。

②「對話盆」將列示一串相關資料的目錄，同時其頂端會詢問該貯存場景的名稱(Save Scene named)。

③鍵入其名稱，若前述「對話盒」目錄中已列示，則可將游標移至其上「按」鈕即可。

④在"Okay"上「按」鈕確定。

如果所貯存場景的資料磁片上無適當的背景圖畫供其使用，「卡通大師」將自動地轉移背景圖畫至新的磁片上，這些工作須依照電腦指示更換磁片直到轉移完成。

(3)刪除功能：本功能的使用方法與繪圖設計中所述相同。

(4)製作目錄功能：本功能的使用方法與繪圖設計中所述相同。

(5)格式化磁片：本功能的使用方法與繪圖設計中所述相同。

(6)製作展示磁片(Make Show Disk)：爲具有自動載入並執行場景動畫的特殊資料磁片。您可大量製作這類磁片分送同好觀賞，而他們不必有「卡通大師」主程式即可看到您的創作。「卡通大師」的示範磁片(Demostration Disk)就是利用本功能所製作的展示磁片。製作過程如下：

①由檔案目錄選擇製作展示磁片功能。

②依照指示將空白磁片放入磁碟機中。

③在"Okay"上「按」鈕確定。

一旦製作完成，磁片上已存入一場景隨時可直接載入觀看。另外使用載入及貯存場景的功能，可隨時把場景載入或貯存至展示磁片上(其貯存的場景數目取決於場景長度、人物多寡及背景數等)。

當展示磁片完成後，可先離開「卡通大師」並載入展示磁片以驗收成果，這時該磁片上的獨有程式能讓您選擇各場景動畫的表演順序，在演出當中可使用下列的功能鍵來調整演出效果：

- 空白鍵(Space bar)：暫停
- →鍵：加速
- ←鍵：減緩
- RETURN 鍵：重新演出
- TAB 鍵：跳演下一場景
- ESC 鍵：停止演出並回到場景順序調整螢幕。

Tools	
Set Path Directly	直接設定
Set Path By Leading	引導設定
Set Path With Keyboard	鍵盤設定
Graphic Designer	繪圖設計

(b)進入背景畫面後，上述選擇的動畫人物會出現在正中央，另外還有一個箭頭型游標及其正下方的小點，該箭頭和小點間的距離表示畫面的頂底距離。

(c)爲人物選定起點位置後，要同時壓下空心蘋果鍵及移動搖桿，如此主機才不會記錄這人物的移動。

(d)人物到達起點後，放鬆空心蘋果鍵則人物會「定」在起點位置，接著把該箭頭游標及其下小點移向選定的終點位置。

(e)壓下按鈕不放，則該動畫人物將開始自行以(a)所設定的速度向箭號游標移動，同時主機開始記錄人物的移動路徑，當放鬆按鈕後則一切停止。

⑤路徑設定完畢後，按下 ESC 鍵以確定所設定之路徑並返回主角螢幕，如對上述設定不滿意，則可按下 DEL 鍵主機會消除原路徑的記憶。

(3)鍵盤設定路徑（Set Path With Keyboard）：本功能提供了詳細設定人物路徑的方法，同時也不用擔心搖桿或老鼠會因本身的不穩定而帶來困擾。其設定步驟如下：

①從檔案目錄中選擇載入功能並載入一個或幾個動畫人物。

②由主角螢幕的人物名單中挑選一個，以設定其移動路徑。

③由工具目錄中選擇鍵盤設定路徑功能，直接進入背景圖畫中，該動畫人物會出現在正中央位置。

④(a)使用左右箭號鍵或壓下搖桿按鈕將人物移至起點位置。

(b)接著每按一下空白鍵人物畫面即前進一格。

(c)配合使用左右箭號鍵使該人物開始逐漸移動。

(d)重複(b)及(c)直到整個路徑設定完成。

⑤按下 ESC 鍵以確定所設定的路徑並返回主角螢幕，若對上述所設定的路徑不滿意，則可按下 DEL 鍵，主機會自動消除原路徑的記憶。

(4)返回繪圖設計程式（Graphic Designer）：本功能在選擇後可直接返回繪圖設計的模式以繼續編輯或製作動畫人物及背景圖案設計。

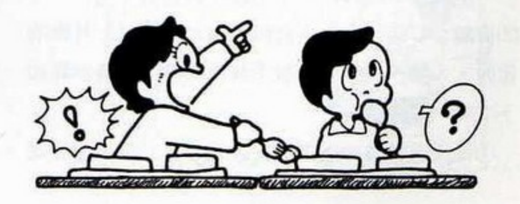
Edit	
Move	搬移
Copy	複製
Delete	刪除
Clear Paths	消除路徑
Clear BG	清除背景
Clear All	清除一切

(五)編輯目錄（The Edit Menu）：本目錄的特性是可用來變更或修改動畫中的錯誤，也可以用來改變或重組畫面先後次序、人物出場序或音效，甚至可用以複製場景中的片斷，經剪接後加入另一場景中，或只將整個人物或部分刪除。

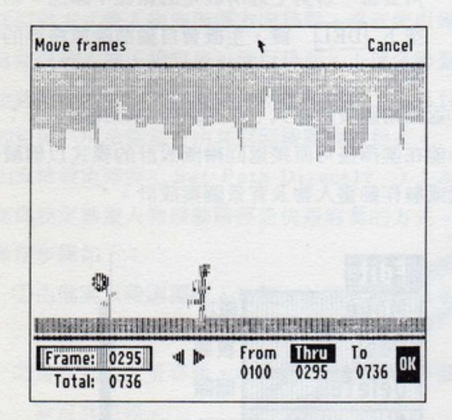
(1)搬移（Move）：本項功能可將一片斷的畫面、音效或人物移動的路徑在場景中搬移調換，其搬移步驟如下：

①由工具目錄中選擇直接設定路徑功能，並設定一人物移動的路徑。

②由編輯目錄選擇搬移功能。



③一「對話盒」出現後將要求挑選搬移的項目是畫面、人物或聲效。



④將游標移至螢幕下端"From"上「按」鈕。

⑤再到"Frame"方格中「按」鈕然後鍵入畫面數，也可使用其右側的箭號移動畫面至搬移的起點。

⑥在螢幕下端的"Thru"上「按」鈕，再依步驟⑤選擇畫面數。

⑦最後在"To"上「按」鈕並依步驟⑤選擇畫面數。

⑧完成後在"Okay"上「按」鈕確定，由"From"起至"Thru"止的畫面將被搬移至"To"所指定的位置，至此已完成整個動畫畫面的剪接工作。

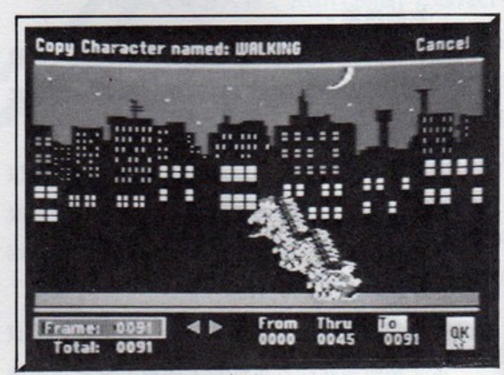
⑨如果您對上述剪接不滿意，可將游標移至螢幕上端"Cancel"上「按」鈕取消。

⑵複製（Copy）：本功能可用以複製同一片斷的畫面、人物、路徑或音效至其他場景上。其步驟如下：

①從工具目錄中選擇直接設定路徑功能，並設定一動畫人物的移動路徑。

②由編輯功能中選擇複製功能。

③一「對話盒」出現後將要求選擇要複製的項目爲畫面、人物或音效，選定複製畫面後，在"Okay"上「按」鈕確定（動畫人物或音效的複製步驟亦同）。



▲ 複製功能畫面。

④將游標移至螢幕底端的"From"字上「按」鈕選定。

⑤再移到"Frame"上「按」鈕，接著可鍵入數字或以右側箭號移動畫面。

⑥接著在"Thru"字上「按」鈕選定，並重複步驟⑤選擇畫面數。

⑦最後在"To"字上「按」鈕選定，並重複步驟⑤選擇畫面數。

⑧在"Okay"上「按」鈕確定，則由"From"起至"Thru"止的所有畫面將被複製，並接在"To"的畫面後出現。

⑨若對上述複製的效果不滿意，則可在"Cancel"上「按」鈕取消。

⑶刪除（Delete）：本功能可用來剪裁動畫人物、畫面或聲效的某一片斷，其步驟如下：



①從工具目錄中選擇直接設定路徑功能，並設定一動畫人物的移動路徑。

②由編輯目錄中選擇刪除功能。

③一「對話盒」將出現，並要求選擇所要刪除的項目爲畫面、人物或音效，選定刪除某一畫面後，在"Okay"上按鈕確定。

④把游標移至螢幕底端的"From"字上「按」鈕選定。

⑤再移到"Frame"上「按」鈕選定，接著鍵入數字或利用右側的箭號移動畫面數至所要刪除畫面的起點。

⑥最後在"Thru"「按」鈕並重複步驟⑤以選

⑦在"Okay"上「按」鈕確定，則由"From"起至"Thru"止的畫面將被刪除。

⑧如果對上述刪除不滿意，則在"Cancel"上「按」鈕取消。

(4)清除路徑（Clear Paths）：本功能將清除場景中所有人物的移動路徑。其使用步驟爲：

①由編輯目錄中選擇清除路徑功能。

②一「對話盒」隨即出現要求證實上述選擇是否確定，若確定則在"Yes"上「按」鈕。

(5)清除背景（Clear BG）：本功能用以清除背景圖案使螢幕背景呈黑色。其使用步驟如下：

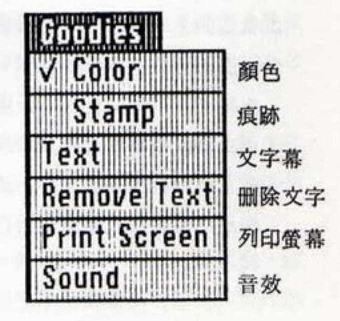
①由編輯目錄中選擇清除背景功能。

②一「對話盒」將出現並要求證實上述選擇是否確定，若確定則在"Yes"上「按」鈕。

(6)清除一切（Clear All）：本功能可清除電腦記憶體中所有的動畫人物路徑及背景圖案，當確定要重新再開始設計動畫時才可使用。其步驟如下：

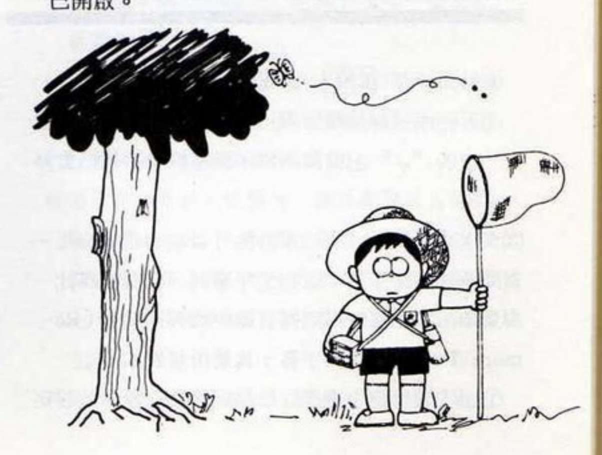
①由編輯目錄中選擇清除一切功能。

②一「對話盒」將出現並要求證實上項選擇是否確定，若確定則在"Yes"上「按」鈕。



(六)固得目錄（Goodies Menu）：本目錄包含了幾個甚有助益的功能，可用以潤飾場景。

(1)顏色（Color）：本功能可開／關顏色。在使用黑白監視器時應關閉，如此才能較詳細的繪製設定路線；如使用彩色監視器時關閉本功能，將會看到不正常的現象，也就是說彩色功能會在設定人物路徑時影響場景效果。假如某場景是彩色功能被關閉下所創作，則該場景演出時，其顏色也不會顯現出來。若"Color"字前有"√"標記表示彩色功能已開啟。



⑵痕跡（ Stamp ）：本功能可讓動畫人物在背景圖案上留下其移動的痕跡。其步驟如下：

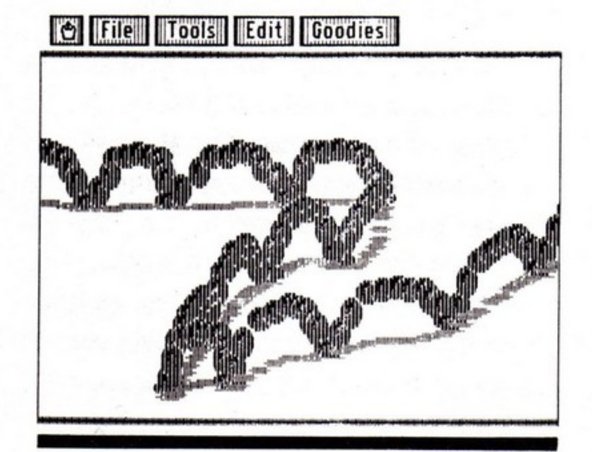
①由檔案目錄中選擇載入（ Load ）功能並載入一個或數個人物。

②當返回主角螢幕時，由人物目錄中挑選一人物。

③由固得目錄選擇痕跡功能，若“Stamp ”字出現“√”記號表已有作用。

④再由工具目錄中選擇直接設定路徑功能。

⑤壓下按鈕後並移動人物，請注意若痕跡功能有作用，則會使人物影像留在其所經過的背景圖案上。



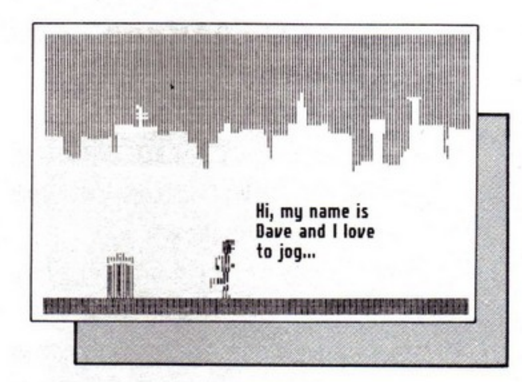
⑥結束後按 ESC 鍵返回主角螢幕。

⑦若再由固得目錄選擇“Stamp ”一次則其前方的“√”記號將消失，表示痕跡功能已暫停。

⑶文字幕（ Text ）：本功能可以在場景中的任一畫面上加上文字幕，這些文字幕可一直保留在此一場景中，除非您使用固得目錄中的另一功能（Remore Text）刪除文字幕。其使用步驟如下：

①由工具目錄中選擇直接設定路徑功能，並設定一人物移動的路徑。

②再由主角螢幕底端使用箭號移動畫面，找出欲打上文字幕的畫面。



③由固得目錄中選擇文字幕功能。

④把游標移到要打文字的地方並「按」鈕，一閃爍的橫條長方格將出現，表示已可以鍵入文字。

⑤每畫面最多可鍵入五行文字，完成後可按 ESC 鍵返回主角螢幕。

⑷刪除文字（ Remove Text ）：若要刪除某畫面上的文字幕可使用本項功能。其使用步驟如下：

①由固得目錄中選擇文字幕功能，爲部份畫面加上文字。

②由主角螢幕底端使用箭號移動畫面找出要刪除文字的畫面，這時可能有一個或一個以上的畫面要被刪除。

③再由固得目錄選擇刪除文字功能。

④找到欲刪除的文字並「按」鈕確定，則整個文字將消失。

⑸列印螢幕（ Print Screen ）：本功能可將場景中的任一畫面列印下來。其步驟如下：

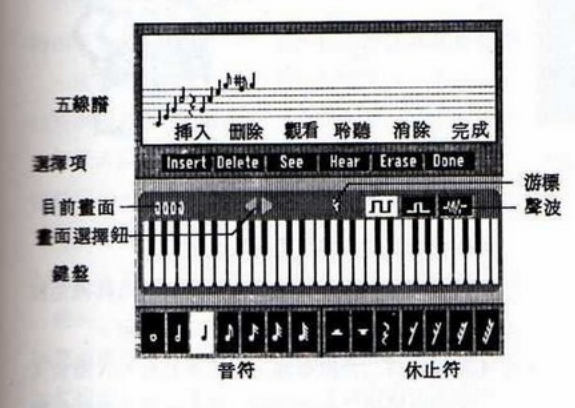
①從工具目錄中選擇直接設定路徑功能，並製作

一人物路徑。

②由主角螢幕底端使用箭號移動畫面，並找出要列印的畫面。

③先確定一下所列印的資料及列印機是否已開啟。

④最後由固得目錄選擇列印螢幕功能即可進行列印的工作。



⑥音效（Sound）：本功能可將聲音配入動畫場景中。在執行音效的音符時，場景畫面可能會暫停，因此一畫面所配合的音符愈多則畫面被延遲的時間愈久，如想要讓場景在某一畫面暫停以進行配樂，這樣的操作較簡易。相反的如要讓音樂持續地配合動畫場景，則必須使音樂與動畫同步（Synch），爲了要達到這一目的可把音符分散到一個或數個畫面，如此當音樂演奏時對動畫的延滯將大爲縮短，因此，在爲動畫配樂時，建議您使用的音符持續時間愈短愈好。下面將介紹音效編輯的步驟：

①由工具目錄選擇直接設定路徑並製作一場景。

②使用主角螢幕底端的箭號移動畫面找到配樂的起點。

③由固得目錄選擇音效功能，其音效編輯螢幕含有一個鋼琴鍵盤及音樂五線譜，整個五線譜上所包含的音符皆配屬在一個畫面上演奏，鋼琴鍵盤左上數字乃表示目前畫面位置。

④在螢幕左下端用游標選擇適當的音符。

⑤再把游標移到鍵盤右上方的波形方格中（該波形用以決定音符的發音形式爲長方波、短方波或噪音），請選擇中間的短方波。

⑥將游標移到鋼琴鍵盤任一鍵上並「按」鍵，此時喇叭將傳來一個單音，同時在五線譜上出現一個音符。

⑦再使用右箭號，使畫面向前推進一個畫面，鍵盤左側上方的四位數字即表示場景目前所在的畫面（當然您也可使用←和→鍵移動畫面）。

⑧若要查看所在場景的畫面，可把游標置於"See"上並「按」鈕，則該畫面會出現，按 ESC 鍵即可回到音樂編輯螢幕。

⑨重複步驟⑥⑦數次，以便鍵入數個不同的音符或休止符。

⑩結束後在"Hear"上「按」鈕，即可聽到該畫面的配樂。

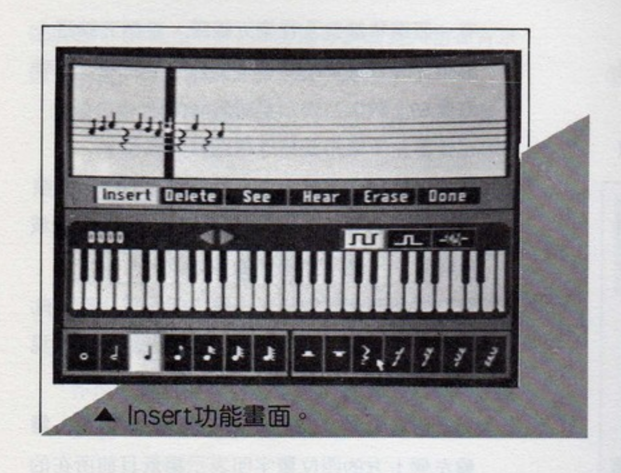
⑪若在"Erase"上「按」鈕，則可把該畫面中的音符全部清除。

⑫再重複步驟⑥⑦數次，可試著在同一畫面配置數個音符。

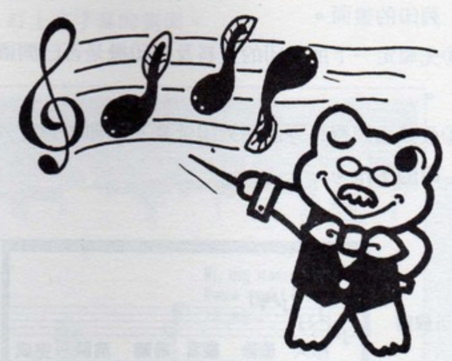
⑬若要去除某一單獨的音符，則應在"Delete"上「按」鈕，再把游標移到該音符上「按」鈕，即可清除該音符。

⑭若要在兩音符中安插另一個或數個音符則應選擇"Insert"，將游標移至欲安插的音符前並「按」鈕，一垂直線將出現在五線譜上，任何欲鍵入的音符將出現在此垂直線的左邊。

⑮完成後選擇"Done"即可返回主角螢幕。



▲ Insert功能畫面。



九、附錄

(一)目錄集各功能詳圖

(1)圖樣設計目錄集

(2)場景設計目錄集

(二)卡通大師速成廿五招

爲了讓讀者能夠對「卡通大師」各項功能產生較清晰的概念，請依下列廿五個步驟再實際操作一次：

(1)將「卡通大師」程式磁片正面放入磁碟機然後打開電腦主機。

(2)由標題頁的目錄設定輸入設備。

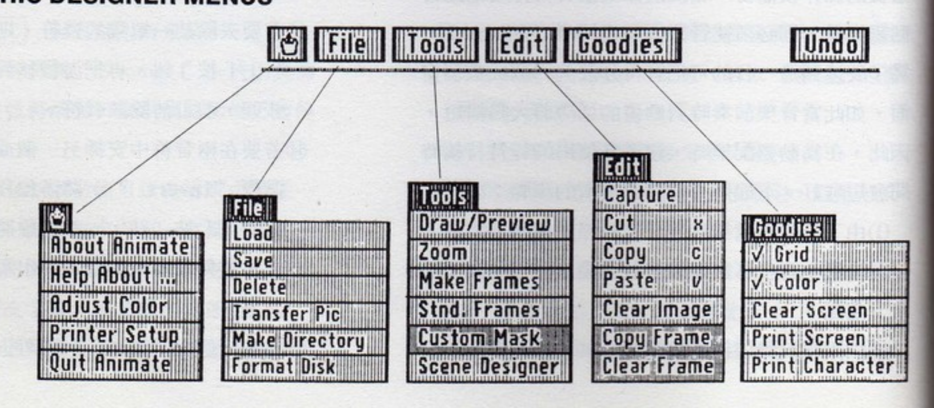
(3)將「卡通大師」程式磁片背面放入磁碟機並按任一鍵，圖樣設計主螢幕不久即出現。

(4)如果使用二台磁碟機，則把資料磁片A面放入，若僅使用一台磁碟機，請依照指示隨時抽換磁片。

(5)由檔案目錄選擇載入功能（ **Load** ）。

(6)由「對話盒」的右邊選擇工作底稿（ **Worksheet** ）。

THE GRAPHIC DESIGNER MENUS



(7)再從「對話盒」的左邊選擇“Puppy”並「按」鈕，「卡通大師」會自動把這含有六個畫有小狗畫面的工作底稿載入，並顯示在主螢幕。

(8)由工具目錄（Tools Menu）選擇繪圖／試看（Draw／Preview）功能。

(9)把游標移至螢幕下端的序列畫面圖案上（在工具窗右下的三個重疊的白色方塊），這時游標的形狀將變成手指狀。

(10)由左上列的畫面開始，循序將於指狀游標移到每一畫面中，並「按」鈕設定其順序。

(11)再到工具窗最右邊標有“See”的字樣上「按」鈕進入試看窗。

(12)將游標移至右箭號（▶）處並壓下按鈕不放，此時試看窗中的小狗將活動起來。

(13)由工具窗選擇場景設計（Scene Designer）功能。

(14)把游標移至“Okay”上「按」鈕確定。

(15)從檔案目錄（File Menu）中選擇載入功能。

(16)由「對話盒」中選擇人物（Character）。

(17)同樣由「對話盒」左邊目錄中選擇“Puppy”並「按」鈕。

(18)在「對話盒」中選擇“Cancel”以返回主角螢幕。

(19)再由檔案目錄中選擇載入功能。

(20)從「對話盒」中選擇背景（Background）。

(21)由「對話盒」左邊目錄中選擇“Outdoors”並「按」鈕。

(22)由工具目錄中選擇直接設定路徑功能。

(23)將小狗（Puppy）移至螢幕左側，接著壓下按鈕並移動小狗使其走過螢幕。

(24)當上述動作完畢後按下 ESC 鍵。

(25)由螢幕右下角的“Go”上「按」鈕即可觀看一齣動畫表演。

如果想再多觀賞一些已完成的作品，請由皇冠目錄（Crown Menu）選擇離開（Quit）「卡通大師」，並將示範磁片放入磁碟機中即可自動載入。





「凱普，救命！」

一封電報擾亂了你平靜的生活，
聞訊趕往墨西哥搭救老友傑姆士，
你是否能及時到達，
演出拿手絕活——槍下留人！

快槍手，



咻

一、故事

你是凱普．史塔爾，曾經是一名流浪漢，自從當了警長以後，已不再嚮往自由自在的流浪生涯。但是好景不常，幾天前你收到了傑姆士．巴德南的一封電報，他是你以前在一起流浪的好夥伴。

你一面打開信封，一面咕噥著，「這次這老小子又不知道惹出了什麼麻煩，他老是和是非之人搭上線。」你想他大概在南方某處的酒吧尋歡作樂，因此沒有理會這件事情。

過了幾天，第二封電報又來了，通知你傑姆士將在兩天後被絞死。這次可不像是假的，若不趕快動身，將會永遠看不到你的老朋友了。正要啓程，又收到了另一封電報：

「我們從監獄逃出來了，
你和你的夥伴要小心一點！
達特兄弟六人上」

眞是一波未平，一波又起，你該如何處理呢？

二、簡介

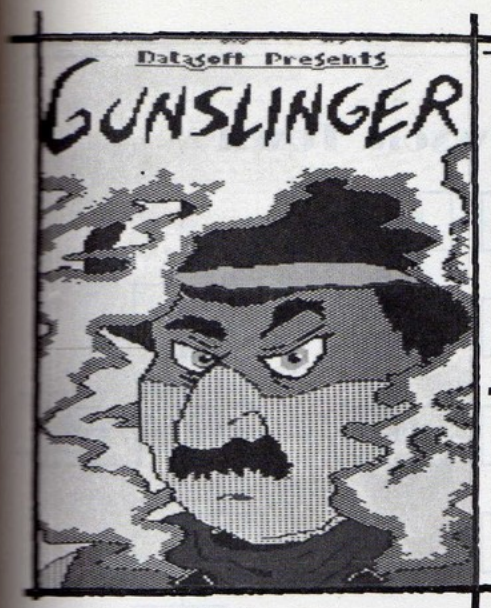
在你前去解救朋友的旅程中會碰到一些固執或有趣的人物，你必須用不同的手段打發他們，才能繼續向下一關前進。遊戲共分爲六大區域有廢棄的採礦小鎮、印第安人的村落以及美國陸軍的堡壘等等。你將會碰到狡詐的牌局、危險的瀑布、敵人的狙擊和其他多項刺激的挑戰。

最後，當你救出了傑姆士，還要面對達特兄弟一干人…………

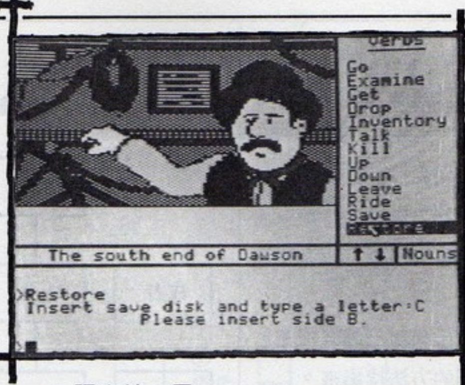
三、評價

「快槍手」（Gunslinger）是Datasoft公司繼「埃及之沙」、「大魔域」後所推出的文字冒險遊戲，仍舊維持著一貫簡單、易操作的特點。此外，爲了使操作更方便，畫面右上角備有指令欄，可以用搖桿移動游標去選取有關的動詞和名詞，使你不必再爲辭彙傷腦筋。就整個遊戲來說，其動畫技巧和速度都很不錯，再加上超過一百幅以上的高解析畫面，玩此遊戲無疑是一種享受。筆者相信，只要常看西部電影，應該不難完成整個遊戲。

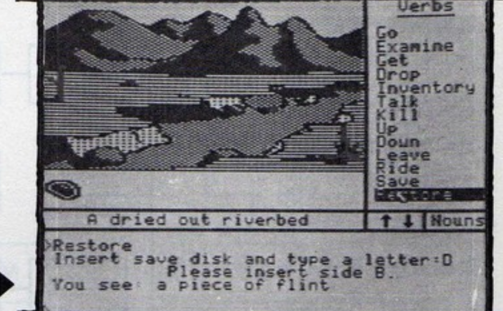




▲標題畫面。



▲驛車站一景。



乾枯的河床，拿起身旁的打火石。▶

四、基本配備

1. Apple Ⅱ series，48k。
2. 監視器（彩色尤佳）。
3. 搖桿一支。
4. 已格式化的DOS3.3空白磁片。
5. 快槍手磁片（二片四面）。

五、操作方法

遊戲載入後出現"Will You Be Using A Joystick（Y/N），如果你有搖桿按[Y]，然後隨著指示將搖桿往上或往其他三個方向移動；若沒有搖桿則按[N]。接著出現"Please Flip Disk"，將B面放入磁碟機，然後按[SPACE]鍵。

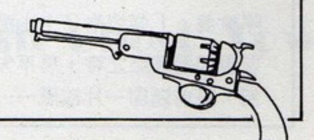
玩此遊戲可使用搖桿或鍵盤，亦可同時使用。當你看見閃動的游標時，就可以輸入指令；若沒有則按[SPACE]使文字顯示捲上去。

若只使用鍵盤時，就像一般的文字遊戲一樣，打入指令然後按[RETURN]即可。遇有輸入錯誤時，可用[←]鍵刪除打錯的字。

如果使用搖桿，可將游標移至所要的文字上，按[1]鈕可將指令打出，[0]鈕則相當於[RETURN]。你也可以自行改變指令欄的詞類，Verb代表動詞、Noun代表名詞、Prep表示其他詞類。

此外，在畫面的右上角還隱藏著一個羅盤，只要將游標移到右上角按鈕，就可以用它直接輸入行走的方向。

若要存取遊戲時可用Load、Save等指令，再換上空白磁片放入磁碟機，按任一個字母當作檔名存入遊戲。要重新載入只要按剛才存入的那個字母，即可回到存入時的情況。



六、筆者提示

1. 記得隨時存入遊戲，因為途中可能隨時遭遇"Game Over"的情形，因此在做任何危險的動作時，務必先存入遊戲以防萬一。
2. 一張繪製完整的地圖可使遊戲進行較順利。
3. 在遊戲中的任何物品都有用處，試著用不同的方法找出來。
4. 如果碰到不太友善的人，記住！這是西部，誰的槍快，誰就能生存。
5. 表達友善的方法要適切，如想取得印第安酋長的信任，必須送他某種禮物。
6. 馬匹放置的地點，可能會影響到遊戲是否能順利完成，需要多費點心思。

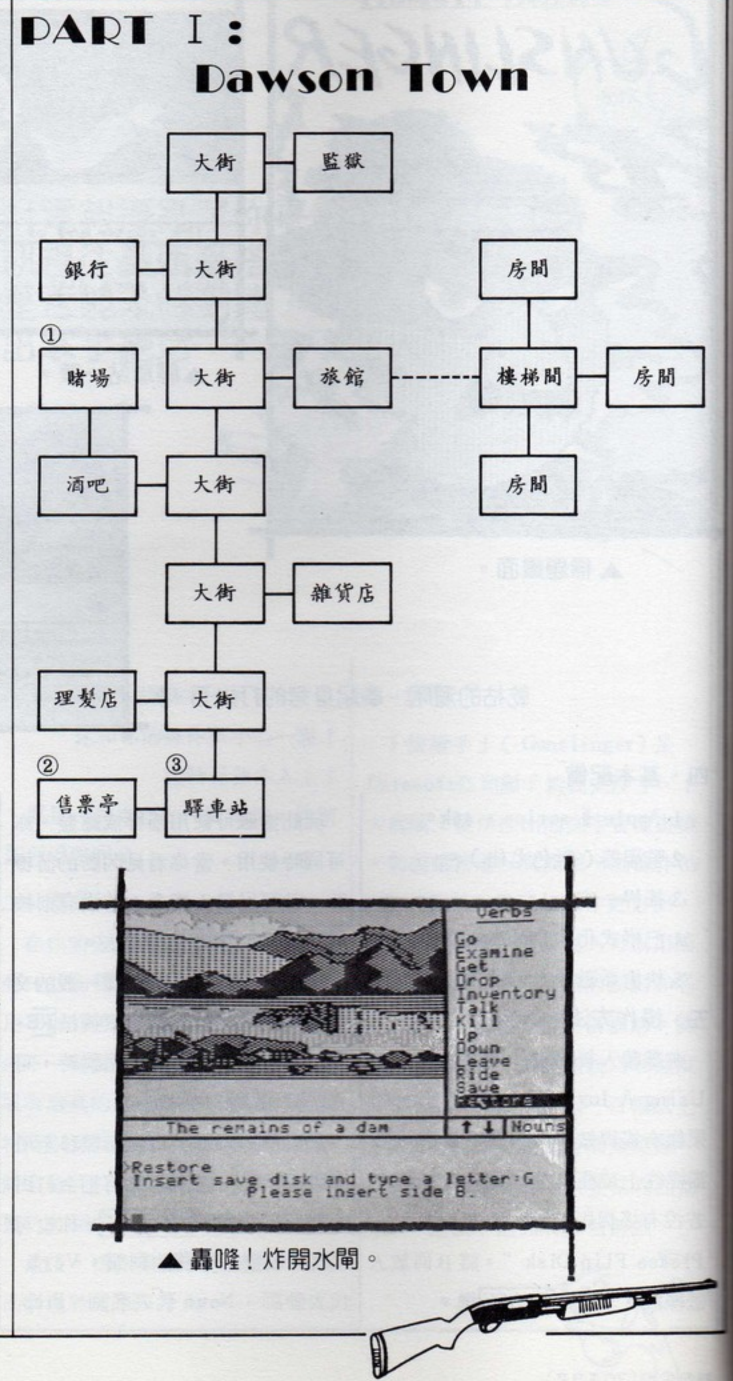
七、解答篇

PART Ⅰ:Dawson Town

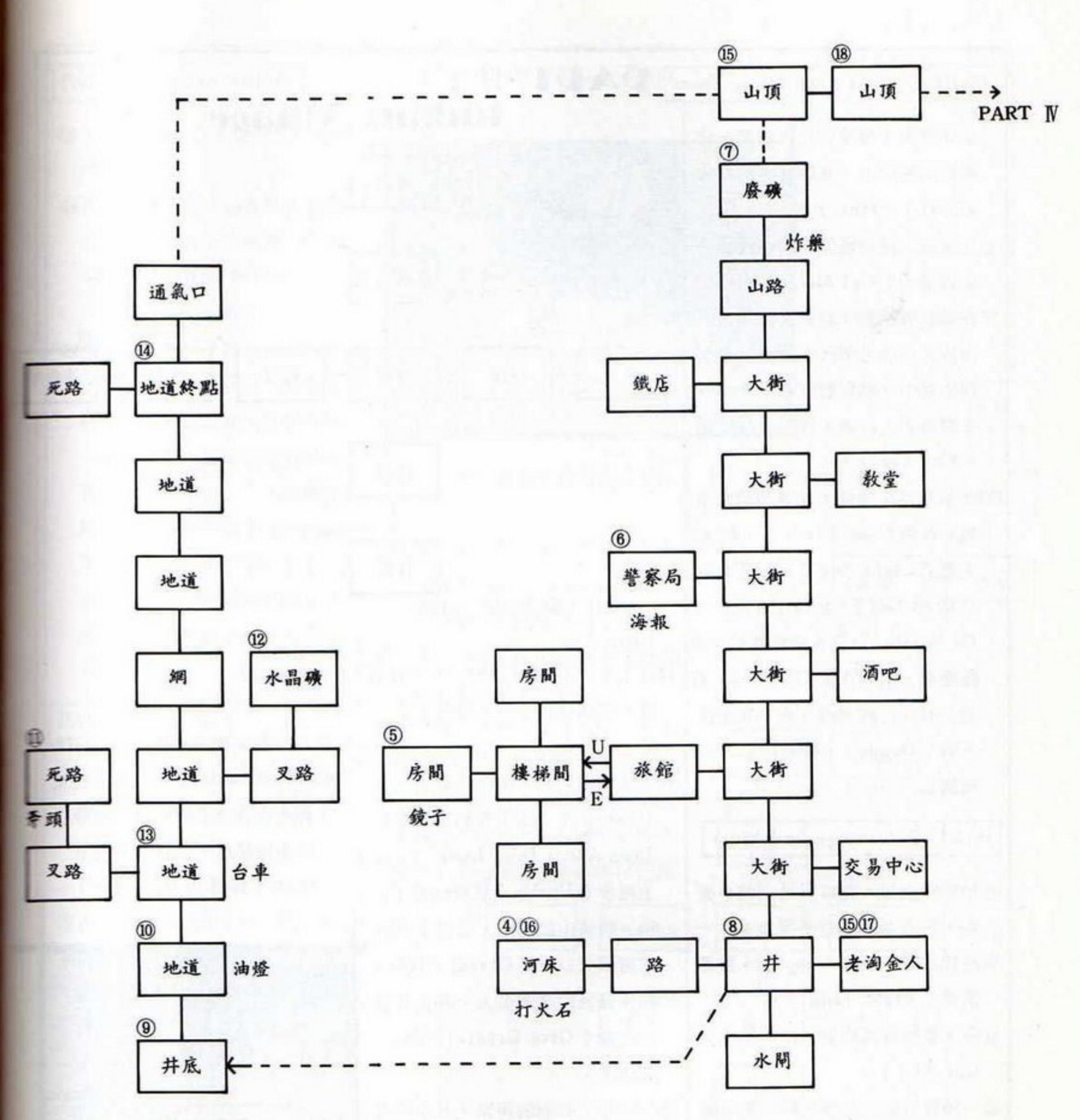
①坐下來賭撲克（Sit），用槍射擊郎中（Shoot Man），拿取賭資（Get Money）。

②買驛馬車票（Buy Ticket），拿車票（Get Ticket）。

③將車票給車伕（Give Ticket）。接下來是愉快的大西部之旅，沿路你可以欣賞美麗的風光。但是，正在觀賞風景時，忽然聽到一陣槍聲。「强盜來了！」這個念頭剛閃過腦際之時，馬車失去控制，眼前隨即一片漆黑………。



▲轟隆！炸開水閘。



PART Ⅲ: Underground Mine

PART Ⅱ: Gold Rush Ghost Town

PART Ⅱ:*Gold Rush Ghost Town*

④當你醒來，發覺自己正躺在一片乾枯的河床上，拿起身旁的打火石（Get Flint）。

⑤在旅館二樓西邊的房間中找到一面破鏡子（Get Mirror）。

⑥在警察局找到一張懸賞海報，上面的人很像是那天在賭場被你射殺的郎中。拿取海報(Get Poster)。

⑦在廢礦的入口處，找到一包炸藥（Get keg）。

⑧天氣熱想洗個澡，井裏卻滴水全無。往南（Go South），點燃火藥（Light Keg），放下火藥（Drop Keg），趕快往北走（Go North），身後突然傳來一陣轟隆聲，水閘八成完蛋了。再看看井裏，已經充滿了水，馬上跳下去（Down），卻被捲進一個洞裏去………。

PART Ⅲ:*Underground Mine*

⑨抬頭往上瞧，井口只是一個小亮點，只有老鷹才能飛得上去。

⑩拾起油燈（Get Lamp），點燃油燈（Light Lamp）。

⑪在叉路的終點找到一把斧頭（Get Axe）。

⑫一陣眩目的亮光使你睜不開眼睛，熄滅油燈（Unlight Lamp），原來是一個龐大的水晶礦。用斧頭挖下一塊水晶(Dig,Get Crystal)，點亮油燈（Light Lamp）。

⑬坐上台車（Ride Car）一直往北衝，當通過網子時，踩煞車（Brake Car）。

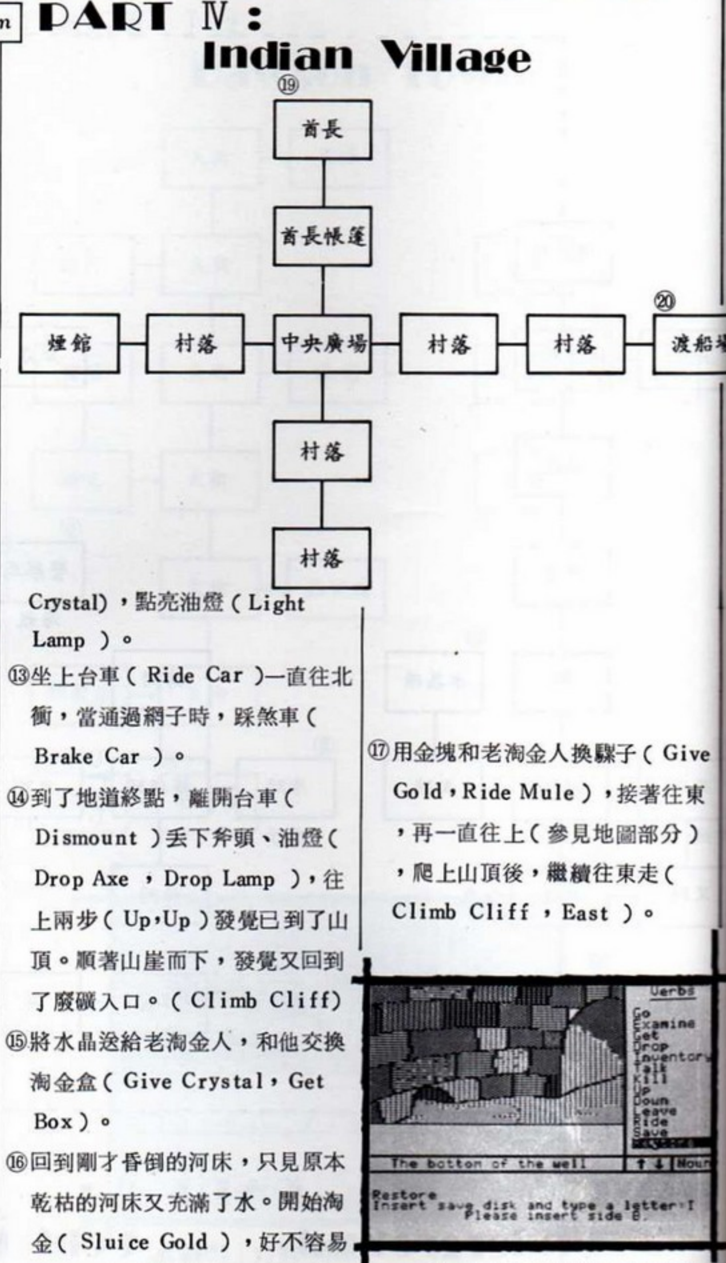
⑭到了地道終點，離開台車（Dismount）丟下斧頭、油燈（Drop Axe，Drop Lamp），往上兩步（Up,Up）發覺已到了山頂。順著山崖而下，發覺又回到了廢礦入口。（Climb Cliff）

⑮將水晶送給老淘金人，和他交換淘金盒（Give Crystal，Get Box）。

⑯回到剛才昏倒的河床，只見原本乾枯的河床又充滿了水。開始淘金（Sluice Gold），好不容易淘到一小塊黃金（Get Gold），

⑰用金塊和老淘金人換騾子（Give Gold，Ride Mule），接著往東，再一直往上（參見地圖部分），爬上山頂後，繼續往東走（Climb Cliff，East）。

PART Ⅳ: Indian Village



▲只有老鷹才飛得上去的深井。

PART Ⅳ : *Indian Village*

⑱下山（ Down ），就到了一個印第安村落。

⑲直接去找酋長，他會要求你贈送禮物。給他鏡子及海報（ Give Mirror ，Give Poster ），他會回報你一艘獨木舟。

⑳到了渡船口，下騾（ Dismount），上船（ Go Boat ），順著河流往北走。走著走著，忽然發現另一艘船上有人正拿著槍對準你，馬上臥倒（ Duck ）。再爬起來時，發現前面是個瀑布，再航行下去就要跌入萬丈深谷之中，只有抓住樹枝才能倖免於難，另外那個傢伙恐怕兇多吉少了（Get Branch ）。

PART Ⅴ : *Prairie*

㉑走著走著找到了騎兵隊的堡壘，在火藥庫中找到一條引線，把它綁在腰上以免被人發現（ Get Fuse ,Wear Fuse ）。

㉒在營房附近四處晃晃，但是軍事重地怎容外人涉足呢！馬上被抓起來扔進囚禁室。過一會，有人送湯匙、碗及香煙來，放下引線（ Wait ,Get Bowl,Get Spoon ，Get Cigarette，UnwearFuse ），爬上窗口（ Up ）。

㉓用湯匙挖牆（ Dig Wall），由於年久失修，很快就將牆挖穿了，拿下鐵窗，鑽進洞口（ Enter Hole ）。

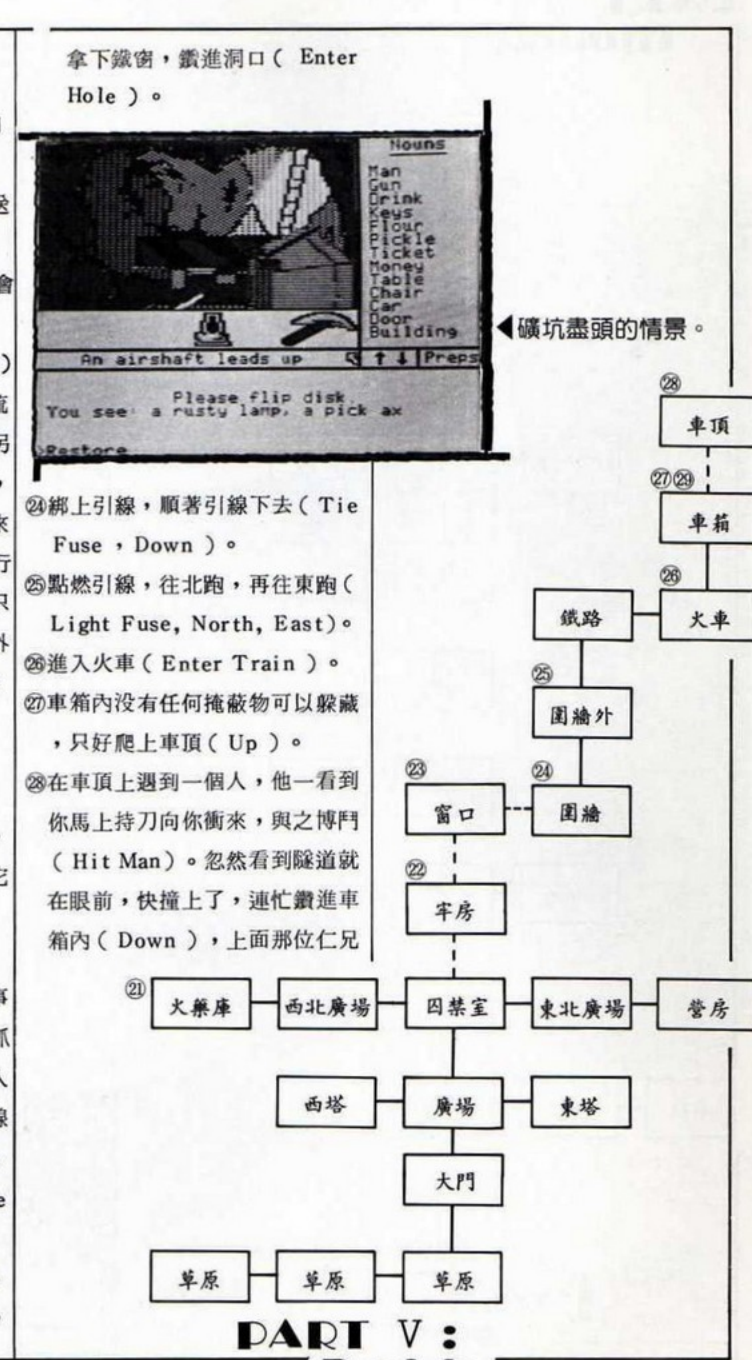
㉔綁上引線，順著引線下去（ Tie Fuse ，Down ）。

㉕點燃引線，往北跑，再往東跑（ Light Fuse, North, East）。

㉖進入火車（ Enter Train ）。

㉗車箱內沒有任何掩蔽物可以躲藏，只好爬上車頂（ Up ）。

㉘在車頂上遇到一個人，他一看到你馬上持刀向你衝來，與之博鬥（ Hit Man）。忽然看到隧道就在眼前，快撞上了，連忙鑽進車箱內（ Down ），上面那位仁兄



◀礦坑盡頭的情景。

PART Ⅵ： Tijuana

教堂
街
街 — 監獄 — 牢房 ㉚
行政中心 — 街 — 房間 ㉝
街 — 旅店
吊刑台街 — 小巷 ㉜
街 — 陽台
㉛ 馬廄 — 街 — 小巷
小鎮入口
車站 — 沙漠 — 沙漠

傑姆士生死攸關的一刻，快開槍！

八成上西天了。

㉙睡了一夜，火車到站時，已是天亮，打開門出去看看，已經到了墨西哥。(Open Door, East)

PART Ⅵ: *Tijuana*

㉚一到鎮上，馬上去監獄找傑姆士，他似乎已經絕望了，竟將他的馬和來福槍都送給你。

㉛到馬廄拿來福槍並騎馬 (Get Rifle，Ride Horse)。

㉜將馬放在小巷處 (Dismount)。

㉝到旅店二樓，觀看西邊的窗口 (Look West Window)，正好可以看到吊刑台。一直等待，直到傑姆士站在吊刑台上時，開槍把繩子射斷 (Wait，Shoot Rope)，群衆大亂，由南邊窗戶跳下 (Climb South Window)，正好落在剛才的馬上面。立刻將你的朋友救出，並一同消滅餘孽——達特兄弟！

GAME OVER

P.S. 若寫 (Wait)則表示須一直打入此指令，直到有進一步動靜，至少都在十次以上。

Verbs
Go
Examine
Get
Drop
Inventory
Talk
Kill
Up
Down
Leave
Ride
Save
Restore
The villa's central plaza
Nouns
>Restore
Insert save disk and type a letter:Y
Please insert side D.

科幻小說系列一

銀河鐵衛(中)

/張　誠
/林志垚　合譯



12

「我不知道有什麼文件。」阿格羅悻悻地對站在他面前的凱翠說。

凱翠向阿格羅跨了嚇人的一大步，雖然她沒什麼東西好嚇這個機器人的。「聽好，你這個廢物！我已經查過運送記錄了，這架戰鬥機附有飛行操作手冊。現在，你是要把文件拿出來給我或是要我把你拆成一片一片的？」

阿格羅考慮著。

「非常小的一片片」凱翠强調說。

阿格羅用脚底的小車輪滑過戰鬥機，它打開了一個檢查蓋然後拿出一本破爛的小册子，凱翠趕緊搶過來。

「當心！這是唯一的一份了。」

「我會弄些複本。」凱翠回頭說，一邊往門口走去。

「要拿去賣給古物獵取者嗎？」

但是凱翠已經走了。

13

「哈！哈！由於本人卓越的戰略，諾凡尼亞政府在兩小時前投降了。喔，偉大的卜萊特！」赫曼興奮地自言自語，「那些還在負嵎頑抗的傢伙，眼看著也快完蛋了。目前已經有好幾支武裝部隊分散在這顆星上，隨時等待著我的下一道命令。」

赫曼面前的立體顯示幕突然顯現出卜萊特一貫的





邪惡面貌「嗯，眞了不起！」卜萊特看起來蠻愉快地問，「他們在衛星上的那個基地呢？」

赫曼聳了聳肩回答，如果不出意外的話，他們就快毀滅了。」

「那我要的通訊和運輸系統呢？」

「您放心，我已經下令不許破壞您所要的東西，我保證它們完好無缺。」

卜萊特似乎頗爲滿意，喃喃地說：「幹得不錯！爲了表揚你這次的功勞，我准許你以諾凡尼亞爲前進基地，繼續向螺旋臂上其他星球開拓。當然，他們也都是你的獎品。」

赫曼趕緊鞠躬，「偉大的卜萊特，能接受您的封賞是我的榮耀。」他幻想著率領整支部隊，在皇宮前的大道上遊行，民衆瘋狂的叫囂著，女士們蜂擁而上，想要一睹他的英雄氣度，花束佈滿了街道，勳章裝飾著一身；還有一整年的假期等著他去享受。

「你可以班師了，赫曼。」

赫曼又道了一次謝，「您眞的賜給了我莫大的榮耀。」「對了！聽說你的旗艦——星際翱翔者一號，是你的艦隊中最强而有力的一艘戰艦是不是？」

赫曼開始覺得不對勁了，「是的，卜萊特大帝。」

「既然這樣，那你和你的旗艦就留在諾凡尼亞好了。有這種武力留在那兒，我比較放心。」

果然是這種事，赫曼强壓住狂跳的心，做最後的嘗試，「我們已經留下足夠的Bute戰鬥機和……」。

「少廢話了，這是命令！」卜萊特制止了赫曼的話語繼續說，「一切軍事行動，都是爲廣大的艾格儂人民謀福利，因此你得留在諾凡尼亞，聽清楚沒有？」

14

凱翠闖進瞭望台的時候，漢克正面對著巨大的螢幕。他轉過身來，向凱翠抱怨地說，「我們無法節約氧的消耗量。」

銀河鐵衛（中）

「聽說入侵的艦隊走了，是眞的嗎?」凱翠根本沒聽見漢克的話，邊喘著氣邊問。

漢克回頭注視著螢幕，「這是毫無疑問的。」

望遠鏡的放大倍率已經調到適中。螢幕上出現了諾凡尼亞的全景，透過重重的塵埃，可以模糊地看到廿艘左右的星際翺翔著，正在緩緩地上升，逐漸脫離諾凡尼亞。

「他們在幾分鐘前起飛，」漢克低聲地說，「很顯然，他們已經完成了初步的工作，打算回航了。而且，還留下一大堆坦克和戰鬥機群，替他們繼續完成這件骯髒的任務。」

凱翠露出很感興趣的樣子追問，「你剛才說到戰鬥機?」

「對，他們留下了一些Skim戰鬥機和Bute戰鬥機。也許還有些其他的……」

「沒有星際翺翔者嗎?」

漢克凝視著螢幕，搖頭回答，「沒有，至少到目前爲止沒看到。」

在他們交談之間，艾格儂人的戰艦正迅速地脫離。整個艦隊呈拱形前進，越來越快，先是頭一艘脫離了望遠鏡的偵測範圍，接著一艘艘地模糊，螢幕上只剩下灰黯的諾凡尼亞。漢克調整了放大倍率和焦距，諾凡尼亞現在只有一片磁碟的大小了，而艾格儂戰艦也正以不可思議的速度飛馳而去，在螢幕上縮小成一小點。

「我好像只看到十九艘戰艦離開。」羅夫頭一次開口，也許是聲音太小，並沒有引起別人注意。

「諾凡尼亞上並沒有艾格儂的空軍囉?」凱翠望著螢幕喃喃自話，雖然她極力壓抑，還是可以聽出她話中興奮的情緒。

「好多Bute戰鬥機不是嗎?」漢克猜到凱翠打算幹什麼了。

「但是他們在設計時並不是針對諾凡尼亞，也就是說，他們無法適應這兒的大氣、重力，這點你該承認吧?」

漢克遲疑了一下，「沒錯!但是，那些坦克火力強大，數量又多得不得了…」

「所以你還是反對。」凱翠忍不住頂了回去，「我向你報告有這架戰鬥機時，你說它不足以對抗艾格儂的戰艦，就算你說的沒錯，現在可沒有戰艦了!」

漢克猶豫了許久，想不出什麼話好講。凱翠站起身來說，「漢克，看著我!」

漢克抬起頭，看著站在他面前的凱翠。「漢克，你必須承認，這件事值得一試，對吧?」

漢克避開了凱翠逼人的目光，想到以往燦爛的諾凡尼亞，如今却只能灰暗而了無生機地在太空中漂浮，他考慮了許久，終於抬起了頭，贊成凱翠的意見，「你說得對，值得一試!」

15

「慢著!我可不認爲我這條命這麼不值錢，給你隨便去試。」傑森提出了抗議。

「你眞的這樣想?」凱翠的一雙大眼睛充滿了失望。

「白痴才不這樣想。」

「那你至少幫個忙，在這架戰鬥機上加裝雷射炮和飛彈行嗎?」凱翠揚了揚手中的操作手册，懇求地問。

傑森還是不太忍心這樣拒絕她，追問了一句，「漢克怎麼說呢?」

「他已經同意了。」

「好吧，那也算我一份好啦!」



16

「你不能這樣！」阿格羅急得大叫，「不行！不行！」

傑森謹慎地調整好雷射炮，回頭看到凱翠和阿格羅還在爭執不休，不過都已蹲在掩體後方了。他慢慢按下發射鍵，靶場對面的山崖發出震耳欲聾的爆裂聲，一刹那間山搖地動，被雷射炮擊中的岩石，除了部分氣化外，都碎成了一片片散落在整個靶場中。四周完全靜下來之後，阿格羅才從掩體背後，稍稍探出它的一隻眼睛，瞧著對面還在冒煙的彈坑，輕輕地驚嘆一聲，「哇！」

傑森和凱翠站起來，拍拍身上的塵土，向呆立在當場的阿格羅露齒而笑說，「如何？我們的武器從你的積體電路輸入資料後又改良了不少吧？」

「這只不過是一次小小的嘗試。」阿格羅不甘不願地承認，「不過，你又怎麼知道對方沒有發展出新武器？」

凱翠向它保證，「我們絕對可以解決他們。」

「但是你會傷到AGAV！」

「就是怕傷到你的寶貝，所以我才要求裝上這種新式雷射炮，而你又堅持不讓我裝。」

「好嘛！你要裝就裝上吧！」阿格羅無可奈何地答應，「但是你必須保證在用完以後，恢復AGAV的本來面目才行。」

「前提是要有『以後』！」凱翠不慌不忙地回答。



17

傑森全神貫注地駕駛著AGAV 循著地面的痕跡前進，電腦發出了尖銳而緩慢的聲音。傑森更是瞪大了雙眼，凝視前方逐漸接近的充電裝置－－凌空充電，簡直是存心刁難。

「很好……，很好……」凱翠的聲音由耳機中傳出來，「對，就是這樣！」

從機首伸出的探針離充電器越來越近，電腦發出的聲音也轉爲低沈。太低了，傑森把操縱桿輕輕向後拉，戰鬥機緩緩接近目標，儀表板上的電池電量漸漸減少，機首對正……

「再近一點！」凱翠興奮地說。探針就快碰到充電器了，結果，居然在充電器上方一英吋的位置掠過，太過份了！傑森停住戰鬥機，轉了一百八十度，前進一段路再回頭。這回總算成功了！探針插入充電器，電腦恢復了高亢的叫聲，隔了幾秒，尖叫變成了嘶嘶的聲音。傑森看看儀表板，電池已經充滿了！

電腦報告——蓄電池電量百分之百。

要是不練熟充電的技術，回到諾凡尼亞鐵定要吃苦頭：那兒的四座維修基地，全是爲了龐大的斥候船設計的，充電器都在半天高，非在空中充電不可。

傑森熟地降落，打開艙蓋；凱翠爬出座艙，看了看錶，「六十秒，還不錯，小有進步。」

「要不是來來回回地飛把油耗光了，我會做得更。」

凱翠點點頭，「也許當我們抵達斥候船基地後，可以要求他們變更一些設備來配合我們。」

「也許吧！……但是，算盤也不能打得太如意，我們還沒和斥候船基地聯絡上呢！」

18

漢克繞著戰鬥機的周圍，不停地打量著。由於凱

翠、傑森和阿格羅都直盯著他，他不能表現出太受感動的樣子，無論如何，這架戰鬥機和他首次見到時已不大相同——機身不但光滑，還閃耀著金屬光澤；原先隨便支住機身的桌椅也已經搬開，起落架全部更新；斥候船使用的藍寶石雷射炮也加在兩翼上；機身外側還加了四組可以拋棄的火箭推進器。

儘管極力克制，漢克還是忍不住要讚美他們，「你們做得太好了，眞是辛苦了！」

「我可得說明清楚，」阿格羅暴躁地要求，「雖然我幫你們改造了這架飛機，但並不表示你們可以隨心所欲地亂搞，你們還是得恢復它本來面貌。」

漢克沒理他，低頭瞧了瞧機翼下方，問道，「你們待會還要再加裝飛彈嗎？」

「不！」傑森答得挺乾脆的。

漢克楞了一下才問，「爲什麼呢」

「因爲肯狄羅基地的最後一枚飛彈已經裝在上一次維修的斥候船上，送回太空中了。」

「換句話說，你們唯一的武器就是雷射炮？」

「到目前爲止，一點也不錯。不過，我們會儘快到斥候船基地取得質子飛彈。」

漢克慢慢地說，「依我看，你們是在賭斥候船維修基地還在我們的手裡囉？」

「非賭不可呀！」凱翠接著說。

漢克露出一副不以爲然的表情，好像要反對。但最後終於改口說出，「你們打算哪時候出發？」

「我們還要四天的工夫：兩天把它拖出去，重新架好；兩天作最後的檢查。」

漢克點點頭，「好吧！我誠心地祝福你們。你們離開時，我會替你們餞行。」

「不要！」凱翠堅決地搖搖頭，「我們走就走，不必大驚小怪的放燄火，告別什麼的。」

19

赫曼的地位雖然不低，但是在寸土寸金的戰艦上還不夠資格獨佔一間臥室，然而偏偏就有一間他私人的寢室，那是因爲他如雷的鼾聲，像是一堵低頻的力牆，嚇退了所有自認爲夠勇敢的人。

這時候，星際翱翔者一號的艦長正站在赫曼的寢室外。沒辦法！當赫曼睡著的時候，呼叫系統根本沒有用，有事要請示，非親自來把他叫醒不可。

艦長深吸了一口氣，打開了艙門，「長官！」，趁著鼾聲間的空檔，連忙大聲疾呼。結果一點用也沒有，只好搬出老辦法，用力扯赫曼的鬍子啦！

「幹什麼？」赫曼坐起身來，瞪著眼睛大聲喝道。

「長……官」，很抱歉來打擾您。但是，肯……狄羅，就是衞星上的那……個基地，似乎飛來一個不明飛行物。」

「長什麼樣子？」

「不…不知道，我們追丟了。您……別生氣，因爲同溫層，雷……達追踪不易。」

「斥候船嗎？」

「不是的，它比斥候船小多了。」艦長好不容易恢復平靜。

「然後你就來吵我，」赫曼大吼，「你不覺得它可能只是個小小的偵測器，來瞧瞧他們可愛的星球嗎？」



艦長被嚇得一直往門外退，在聽到又一個鼾聲之前，還聽到一句話，「下次再吵我，你給我試試看！」

20

看著阿格羅矮胖的身材，卻拼命想擠進副駕駛座後方窄小的空間，實在是件很殘酷的事。

「阿格羅，」凱翠耐心的勸說，「此行並不是什麼好玩的事，我們要和坦克、戰鬪機對壘，很危險的！」

「不要你管！」阿格羅氣冲冲地頂回去，「我跟定了這架戰鬪機，它到哪兒，我就到哪兒。

「我們不能載你！」凱翠堅持地說，「這件事到此爲止。」

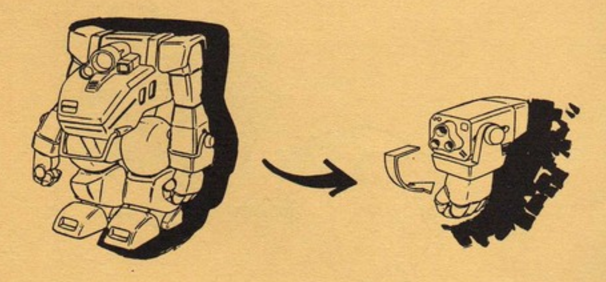
「你敢不敢賭？」阿格羅緊緊抓住操縱桿不放。

「阿一格一羅」凱翠一個字一個字地說，「我們不可能載你一起去諾凡尼亞！」

經過了八小時平靜的航行，諾凡尼亞終於在眼前了。當初，凱翠和傑森一直爲了取得這架戰鬪機並改裝它而努力，直到現在，在諾凡尼亞的軌道上，才眞正有空端詳以往他們所熟悉的這顆星球，並思考將來的狀況。從陣陣濃密的核子塵縫隙中，可以瞥見這塊慘遭蹂躪的土地。

「卽使我們贏回諾凡尼亞，又有多少同胞肯留在這顆被汚染的星球上呢？」在凱翠的話中似乎隱藏了一些沒有講明的意思。

「算了吧，現在還不用考慮那麼多！」



「卅秒後離開軌道，準備著陸，」電腦報告，「目前機上一切運作改由電腦操縱。」

機身外的輔助火箭輕輕噴出一股小火燄，戰鬪機在軌道上繞了半圈，到軌道對面後開始降落。一陣輕微的搖動後，引擎開始運轉，如此一來，沿軌道運轉的速度驟減，高度也降低了，這時戰鬥機以螺旋形的方式降至大氣層高度。衝擊越來越强烈，大幅度的晃動教人擔心機身是否快要解體。凱翠和傑森除了抓緊扶手，瞪著座艙蓋外因摩擦產生的火花，和聽一陣陣爆裂燃燒的聲音外，幾乎沒事可幹。

「你們在幹嘛？」在凱翠的背後突然傳出一陣生氣的聲音。

凱翠咬牙切齒地說，「你保證過不出聲的，阿格羅！」

「我要知道你把這架戰鬪機搞得怎樣了，我要求解釋！」

「我們正在穿過大氣層，夠不夠？現在，給我閉嘴！」

整個座艙蓋一片通紅，飛機像一團火球似地穿越諾凡尼亞的大氣層；震耳欲聾的風聲，在他們的身旁呼嘯、沸騰。視界所及，只見附近的核子塵以驚人的速度掠過。傑森發現操縱桿動了，忍不住地把手放在操縱桿上，去感覺那股振動。儀表板突然亮了起來，各種顏色柔和的光線，照亮了每一個顯示幕。

凱翠放鬆了繃緊的神經換了個比較舒服的姿勢，在她面前的雷達幕上除了表示自己的小紅點外，不再有任何其他東西出現。

電腦又講話了，「現在恢復人工駕駛。」傑森輕輕拉近操縱桿，機首漸漸抬高，高度也慢慢上升，再把操縱桿向左，機身也開始向左傾斜。

AGAV 終於回復了她應有 的丰采，在這荒蕪的星球表面上四處飛馳。

銀河鐵衛(中)

第二部

1

凱翠和傑森所見到的景象，遠超過了他們的心理準備。看到一片破敗，兩人都不再出聲，只是靜靜地飛過一些曾經是繁榮都市的廢墟。夕陽的餘暉還映在機身上，而下方的斷垣殘壁已落入一片黑暗中。傑森駕著戰鬪機，循著中央大道兩旁一棟棟傾倒的建築物遺跡航行，透過駕駛艙的玻璃罩看出去，裸露的廢墟更加陰森可怖了。

傑森終於打破寂靜，向基地報告，「現在由凱翠接手。凱翠，注意駕駛！」

凱翠拉起操縱桿，比起望著窗外殘破的房舍胡思亂想，能專心飛行還眞是種享受。突然，兩棟高聳的能源塔自地平線升起，凱翠像是看見鬼了一樣，嚇了一大跳。藉助紅外線設備，環繞能源塔觀察時又發現一條赤熱的線，從平原那端的另一座能源塔一路延伸過來。原來，這是條地下油管。凱翠沿著這條油管練習直線駕駛，直到前方出現一輛艾格僂坦克。

傑森急忙警告說，「我們還需要多練習飛行技巧，別招惹它，趕緊離開。」

太遲了！凱翠的滿腔怨恨都集中在那輛毫無戒備的坦克上，照準的十字線才對準坦克，她就迫不及待地發出了雷射炮，傑森的話只是耳邊風罷了！雷射炮準確地命中目標。

傑森大叫，「拉高！」

坦克的碎片四處飛散，一部分碎片打在機身上，引起一陣輕微的晃動。

傑森轉頭望著地上那輛坦克的殘骸說，「好吧！至少我們知道了他們的裝甲不太厚！」

機尾傳來一陣飽受虐待的聲音，「我們還要去哪？」

「閉嘴，阿格羅！」凱翠幾乎是用吼的回答。

一架張著三角翼的艾格僂戰鬥機出現在地平線上，凱翠一拉機頭，向著敵機飛去。

「凱翠，別……」傑森不安地說。

飛機俯衝而下，把他的話拋在後面。凱翠全神貫注地加速，握著操縱桿的手指關節都泛白了。敵機的影像越來越大，看起來艾格僂駕駛員只是想搞淸楚狀況，並沒有打算開火。他的好奇心害死了他自己！這回，凱翠在兩束雷射光擊中敵機後，及時拉起機頭，機鼻直指向黑暗的蒼穹，一陣碎片飛落在他們脚下，四散到地面上。

「你知道嗎？」凱翠略帶興奮地說，「要不是我們的任務這麼艱巨而嚴肅，剛才的事，眞是教人高興呢！」

傑森看一下油量表，突然緊張了起來，只剩下百分之廿的燃料了，對付一個稍微難纏的對手就可能花掉百分之十五。

2

赫曼坐在指揮艙裏，滾動著他那好戰、通紅的眼珠子，剛收到的消息，令他很不舒服。

「又怎麼了？」赫曼追問著。

「大約……五分鐘前，長……官。」艦長顫抖地說。

「損失兩輛坦克嗎？」

「不，不……只，現在……是四輛，長官。」

「四輛?」

「是的……，還有……一架Bute戰…戰鬥機！」

「什麼?」



艦長抖成一團地說，「這是幾……秒鐘前收…到的。」

赫曼的鼻子漲得通紅，他的臉快貼在艦長的臉上，連眼角的魚尾紋都可以數得一清二楚。「損失一輛坦克是運氣不好，」他的聲音聽得出是經過了壓抑的，「要是損失了兩輛，就得怪自己不小心了。而四輛坦克加上一架Bute 戰鬥機……」壓抑不住了！他大聲咆哮著，「完全是指揮的人白痴！」

「也……也許，他們撞…到了地…雷，長官。」話一出口就知道錯了，赫曼的脖子都漲紅了。

「地雷？你有沒有搞錯，諾凡尼亞人根本沒想到我們會來，他們沒事佈地雷去炸野狗是不是？你眞是豬腦袋。」赫曼停住了話，懶得再罵下去了，他想了一下，問道，「有沒有任何一輛坦克在失踪前報告些什麼來著？」

「報告長官，什麼都……都沒有。他們前一秒鐘還……好好的，下一秒就……就沒了。」

赫曼考慮了幾分鐘才開口，「交待下去，每個人都要隨時報告一切奇怪的現象，不管他認爲多麼不重要。」

3

就像前兩炮一樣，第三發雷射炮打在長脚機械人(Walker)身上似乎一點反應也沒有。除了被擊中的部位有一些金屬融化了之外，對那巨大而醜陋的怪物似乎沒有影響。它那兩隻鐵脚，還是不斷邁著它的步子四處亂晃。

「再射它一炮！」凱翠大叫。

「沒有用的，」傑森還算冷靜，「雷射炮對它無效。」

「再賞它一炮！」

傑森轉回機頭發了第四炮，準準地打在長脚機械人的胸前，又產生了一個小洞和一道金屬流。長脚機械人開始還擊，一束雷射光重重地打在防護罩上。

「受損百分之十，」電腦報告。

傑森咒罵著駕機離開。臨走前，看到長脚機械人又拋出了一具雷射炮塔。這具桶狀的旋轉炮塔馬上開始射擊，所幸離 AGAV 還遠得很。傑森邊駕駛，邊向凱翠說，「小凱，我們還是離開算了，長脚機械人的裝甲太厚重了，我們對付不了的，我們還是去尋坦克的晦氣算了。

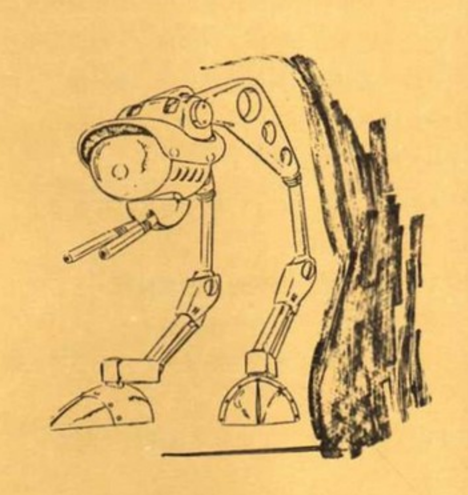
「我們不能放過任何敵人啊！」凱翠反對地說，「何況我們不去動它，它會到處留下雷射炮塔，那我們會寸步難行。」

在他們爭執之間，一座傑森沒注意到的炮塔發動了攻擊，戰鬥機重重地搖晃了一下，阿格羅被撞得慘叫一聲。傑森繞了一圈回來，在炮塔發出第二炮之前打碎了它。

「損壞報告——受損百分之十五。」

傑森發現，燃料只剩百分之十五了。他忍不住提醒凱翠，「聽著！我們根本不該一到就開戰的，我們該先找到斥候船維修基地才對！」

「你說得對，我們去找個基地吧！也許飛彈可以對付那些長脚機械人。」



銀河鐵衛（中）

第三部

1

傑森和凱翠幾乎停在地面上，在他們面前不遠處，是正繞著轉軸轉個不停的斥候船第四維修基地。傑森調整了頭上戴的耳機，又低下頭調整無線電通訊系統的頻率鈕，一直到對準斥候船基地的專用頻率爲止。

「AGAV呼叫四號基地！AGAV呼叫四號基地！」呼叫了好幾次之後，傑森和凱翠終於得到回答。一個滿懷不信任的聲音從耳機中傳出來，「AGAV，這裏是斥候船基地。我是基地工程師奈比亞。很抱歉，爲了確認你們的身份，我們花費了一段時間。你們是從博物館中出來的嗎？不然，怎麼會有這架古董？完畢。」

「等我們進入船塢再仔細談！你們已經做完音頻分析，確認了我們的身份了吧？」

「當然啦！你是傑森。別生氣嘛！畢竟你們來得太出人意料了！」

「我們現在可以進入了嗎？」

「當然囉！歡迎之至，我已經把門打開了。」

「我還想請教一下，」傑森問道：「你們可不可以不轉呢？」

「喔，很抱歉！前一次艾格儂人進攻時，用中子炮打壞了主控系統，我們現在是想停也停不下來！」

「可惡！」凱翠輕輕地罵了一聲。

「沒關係，奈比亞，我們可以進得去。」傑森回答。

「伙伴們，祝你們好運！」奈比亞似乎又想起一些事要提醒傑森，「對了！你們的戰鬥機目標太小，引曳光束鎖不住。所以，你們充電時也得用手操作，在空中充電喔！」

「奈比亞，放心好了，我們在肯狄羅基地就練習過了。」

「好，那我也不多講，免得被艾格儂人偵測到，引來不必要的麻煩。就等你們來啦！」

傑森關掉通話器，瞄了燃料錶一眼，忍不住低聲埋怨，「只剩百分之三十了！最多再飛十分鐘。」

凱翠不解地問，「那又怎麼樣？我們不是馬上要進入斥候船基地了嗎？」

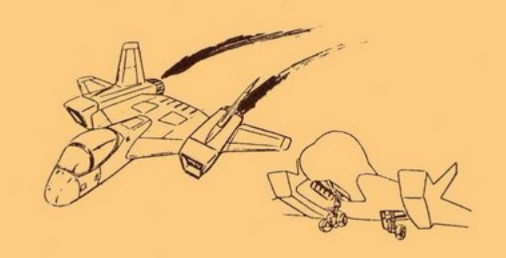
一輛坦克模糊的影像出現在地平線上，不一會兒，便被傑森擊成一片一片。但是，多繞了這一圈又耗掉了百分之五的燃料。

傑森重新把機頭對正斥候船基地的入口，一面隨著基地緩緩地旋轉著，一面降低飛行高度，並逐漸靠近基地。一圈圈繞下來，凱翠頭暈目眩地閉起眼睛。雖然傑森的操作技術不錯，還是費了一番手脚才接近入口。

阿格羅抬起頭來，透過凱翠的肩上看到傑森手忙脚亂地操縱著。嗯，這似乎不是個抱怨的好時機。

經過了好幾次失敗，燃料更少了，不過傑森還是駛入了基地。爲了迎接這架戰鬥機，船塢已經完全空出來了。若是仔細觀察，還是可以看出基地中維修的工作線：從入口進來，一路上會有各式機械人替被送來的斥候船檢查、修護，直到一切正常才充滿雷射炮的電源，然後發射升空。算了！其他都不重要了，目前只要注意充電器就好。

傑森把充電用的探針準準地插入充電器中，顯示器不斷發生「嗶嗶」聲，電量逐漸充滿了。這時，四周擁來不少機械人，儘管這是一架老式的戰鬥機，機械人的維修工作仍然非常熟練，沒有絲毫生澀。



傑森瞧瞧燃料，只剩百分之廿五，這下累了！

「這是在幹什麼？」阿格羅突然發現有這麼多機械人圍在機身四周，急得大叫：「我有權利知道!」

「這些機械人正在修理AGAV，」凱翠回答，「如果你干擾人家的話，它們會把你搗成一片一片的，懂了嗎？」

阿格羅閉起嘴不講話，大概是懂了吧！傑森進入控制中心找奈比亞去了。

2

「我們遭到持續性地攻擊，幾乎整整兩天兩夜都沒合過眼。」奈比亞說著，邊替傑森和凱翠各倒了一杯飲料，「那些僞裝的星際翺翔者是最可惡的東西，它們投核子彈，甚至不惜施放毒氣來毀滅我們。最後，他們發現摧毀不了我們，才不情不願地撤走那些攻擊部隊。」

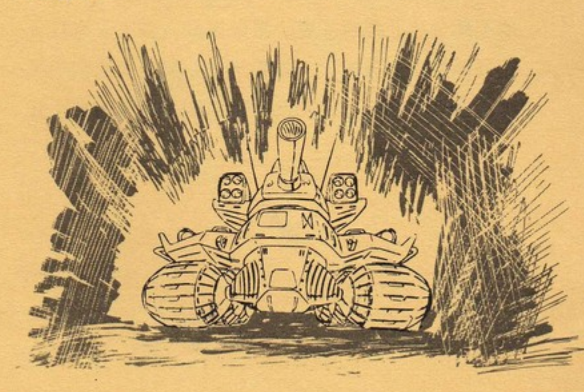
「那其他三個基地呢？」凱翠向前傾了身子問道。

「他們也一樣，都沒事！」奈比亞看看凱翠又看看傑森，問道：「你們眞的打算用那架老式戰鬥機去對付所有的艾格儂入侵部隊嗎？」

傑森指出，「我們已經擊毀了六輛坦克和一架Bute 戰鬥機了。」

「那些長脚機械人呢？」

「那些長脚機械人有什麼特別值得注意的？」凱翠又問。



奈比亞喝光了手中的飲料，轉向凱翠回答說：「那些長脚機械人豈止是重要，別看它們爲數不多，可厲害著呢！不止是搬運坦克、隨地亂扔飛彈發射器，而且它們像那些假星際翺翔者一樣刀槍不入，雷射砲對它們根本不起作用。」

「你怎麼知道它們刀槍不入來著？」

「因爲我們已經拿一切可以用的武器攻擊過了。」

「質子飛彈呢？」

「我們用盡了所有能用的武器，包括木棒和石頭。」

凱翠擔心地問：「這麼說，你們無法提供我們飛彈囉？」

「一枚！」

「只剩一枚！」傑森的驚訝毫不遜於凱翠。

「很抱歉，實在很抱歉！」奈比亞說，「這是短期內我們所能提供的最大數量。而且，別的斥候船基地也一樣。」

「對了！還有另一個問題，由於你們的油箱型式太古老了，我們沒有可以替你們補充燃料的設備。」

「沒關係！」傑森說：「你可以替我們改裝新式的油箱。」

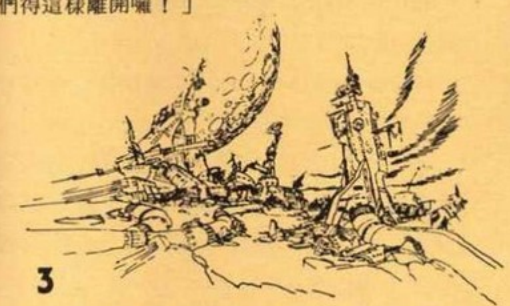
「這是另一個難題，自從馬克十號這一型斥候船服役以來，我們已經逐漸淘汰掉這類需要導引才能補充燃料的裝置了。」

傑森大吃一驚地問：「其他斥候船基地呢？」

奈比亞望著杯子，低聲地回答：「一樣！我們統統沒有任何加油設備。我們所能做的，只有替你們充電，提供給你一枚飛彈，並且爲你們修補機上的破損。任何一個基地，也都只能替你們做這麼多了。」

傑森繼續向奈比亞說明：「我們只剩下百分之廿五的燃料，油箱裏的燃料只夠我們再飛幾分鐘而已了，你難道要我們就這樣離開嗎？」

「我也很想幫你們忙，問題是我沒辦法，恐怕，你們得這樣離開囉！」



3

完全脫離基地時，燃料只剩下百分之廿左右了。凱翠把戰鬥機駛向曾經是諾凡尼亞工業重鎮的一堆廢墟。傑森接手後，先躲開一座能源塔，再把飛機飛向那堆古老的建築物。儘管沒人開口，但他們心裏都明白，要找到一個油箱的機會有多小。至於要找到一個目前最迫切需要的充滿燃料的油箱，恐怕是不可能的了。

兩輛坦克不識相地擋住去路，還開火射擊。隨著雷射炮的閃光，飛機搖晃了一陣。傑森眞想回頭，把機上那枚新裝的飛彈發射出去，給他們點顏色瞧瞧。但是，逐漸降低的燃料指示提醒了他，畢竟還是找尋燃料要緊，暫時忍一口氣吧！等回頭再來算這筆帳。

三分鐘後，他們置身於廢墟的中央。環顧四周，似乎沒有必要做進一步的搜尋，視野所及的範圍之內，沒有一件完整的東西，他們破壞的工作做得眞是徹底。

爲了節省燃料，傑森把飛機降落下來，討論他們的下一個目標，「我看，我們只有回到某一處基地，過一段時間看看。也許，我們可以造出加油設備呢！」

「可是，」凱翠圈住他的脖子哽咽地說：「我好不甘心。」

「至少，我們還活著，」傑森緊握住凱翠的手，安慰她，「還可以迎接下一戰，對不對？」

戰鬥機離開了地面，重新開始他們返回基地的航程。當他們飛越第三座能源塔前方，穿過地下能源運輸線時，凱翠發現了一件不尋常的事，她忍不住大叫，「傑森，你是如何辦到的？」

「什麼事？」

「掉頭，快點掉頭回到剛才的地方。」

「我們只剩百分之十的能源啦！」

「拜託！傑森，拜託你！」

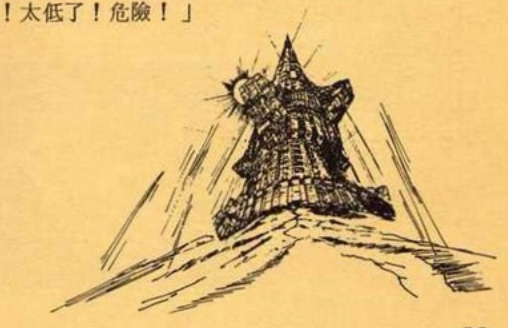
傑森繞了一百八十度，向著廢墟再度駛去。凱翠指著儀表板，「你看！當我們飛過能源輸送管線時，看到沒？」

的確！傑森發現，當飛機飛越能源線時，儀表板上已經快降到底的能源標示向上揚了一下。凱翠在後座發出歡呼，「戰鬥機的駕駛須知，我怎麼早沒想到！」她大聲地唸道，「這兒有一條警告駕駛員的守則：不要循著能源線迅速低飛加油！也許，這兩座能源塔間的輸送線可以……。」

凱翠的話還沒說完，傑森一個急轉彎就把她甩在飛機機艙的另一面牆上，飛機向兩座能源塔間衝進去，不過比標幟的位置高了些。

能源標示以非常緩慢的速度上升了一格，凱翠大叫，「降低！降低高度！傑森，盡可能地降低！」

傑森讓飛機失速了一下，能源塔從飛機兩側向上直衝，塔上的標幟也比機身略高了一些。「拉高！拉高！」機上的電腦透過耳機傳出警告，「太低了！太低了！危險！」



油箱一點一點地充滿了。「我們成功了！成功了！」凱翠興奮極了。

AGAV的機身都快摩擦到地表了，傑森更是目不轉睛地盯著眼前兩條延伸的能源線，生怕只要有一點點疏忽偏離了加油區，而撞到地面。凱翠在後座高聲地報著讀數，「百分之六十，七十……」

傑森嘗試著輕輕地拉起機頭。「不行！標示停留在百分之七十了！」凱翠的聲音透著一絲驚惶，「再降低，儘可能地貼地！」

傑森再度把操縱桿輕推向前，「百分之八十！」

傑森的臉都快縐成一團了，全神貫注！只要稍微一動操縱桿就可能產生不可彌補的後果。老天！雙手維持著這種姿勢穩穩地握住操縱桿，眞不是人過的！

「百分之九十了。」凱翠開心地報著。突然，她尖叫著，「傑森！拉高，拉高……」

凱翠幾乎和傑森同時拉起操縱桿，一直拉到不能再往後爲止。好幾倍於地心引力的離心力將他們重重地壓在座位上，令人毛骨悚然的戰慄了一陣子，看到高聳的能源塔正好擦過他們的脚下，兩人才鬆了一大口氣。眞險！差點就撞上能源塔了。

「阿格羅！」凱翠大叫，「損壞情況如何？」

「很嚴重哦！」阿格羅高呼，「你們人類沒辦法處理……」



「看來沒什麼損壞啊！」傑森說著，同時試著搖擺一下機翼。

阿格羅急忙阻止傑森，「別這樣搞！機腹的裂痕至少和我一樣長呢！」

「別吵了！拜託。」凱翠不打算讓這種無謂的爭執破壞掉她的心情，不論如何，燃料的問題確實是解決了。艾格儂的破壞者，準備迎接强烈的反擊吧！

4

「白痴！」赫曼朝著立體顯示幕上坦克指揮官灰白的臉破口大罵，「你居然有臉向我報告，說一整支隊伍被一架從博物館裏拖出來的老古董全數殲滅？」

「長官，」坦克指揮官平靜地回答，「我們坦克部隊從設計之初就是用來對付地面武力的，不管對手多古老，他們駕駛的總是一架戰鬥機啊！我們根本就不是他們的對手。」

「藉口！藉口！我不要聽你那長篇大論可憐的藉口，我要你毀掉那一架戰鬥機！」

坦克指揮官可不像星際翱翔者一號的艦長那麼容易被嚇倒，他繼續地抗議，「長官，不只是您，我們也希望毀掉它。但是，如果我沒記錯的話，您曾經告訴我們，我們根本不夠資格對抗空中武力。」

「空中武力！哈！」赫曼簡直氣炸了，「你眞是不要臉到極點，還稱呼一團由博物館中撿出來的破爛爲『空中武力』。」

「它在空中飛行，而且具有足以摧毀我們的武器，我不明白爲什麼不能稱它爲空中武力？」

「好吧！我們就算它是空中武力好了，它總不能一直待在空中吧？它的地面支援設備——斥候船基地，你給我摧毀了嗎？」赫曼狂吼著，幸好坦克指揮官不在他面前，否則大概會被他撕成一片一片。

「還沒有，長官！我正要向您報告，那些基地都

是由耐核子攻擊的材料建……」

「夠了!你要地面攻擊,我已經給了你目標。我命令你去毀掉那些基地,否則提頭來見!」

5

長脚機械人似乎是無法擊倒的,連閉路導引飛彈對它也起不了什麼效用。傑森將十字線對準長脚機械人那笨拙的大肚子和兩條醜陋的機械腿之間,第六發雷射炮還是和前幾次一樣:把它的金屬外殼熔了一個小洞,打下幾塊金屬碎片,但絲毫不影響它繼續前進和準確的還擊。看來,它渾身上下都是重裝甲,連個「罩門」也沒有。

「我們還是去找坦克和飛彈發射器的晦氣吧!別再徒勞往返地攻擊長脚機械人了,好嗎?」傑森繞了一圈,又要進行第七次攻擊時,凱翠忍不住提出勸告。

傑森兩眼凝視前方,喃喃地說,「再讓我試一次。」

就在這個時候,一束致命的雷射擊中了飛機的左翼,他們立刻失去了平衡。「損壞百分之九十,即將墜毀!即將墜毀!」電腦報告極其危險。所幸,飛機的速度和高度適中,恰好給傑森迫降的機會。躲過了地面上的巨石,飛機終於有驚無險地降落在地面上。

傑森有氣無力地說,「我們得趁著他們逮住我們之前,先把那些損壞的部分給修復好才行。」

凱翠取出了隨身急救袋中的氧錠,含了一半在口中,也分了一半給傑森,這樣下機時,就不必攜帶一大堆裝備,也不必呼吸那已遭到污染的空氣了。

傑森推開艙蓋,跳到地面上,一看就知道問題所在:原來是控制引擎出口方向的葉片被打壞了,葉片向內彎曲,難怪飛機會失去控制。

「還不算太壞嘛!」凱翠苦笑了一下對傑森說,「大約需要十分鐘!」

「我看也差不多。」

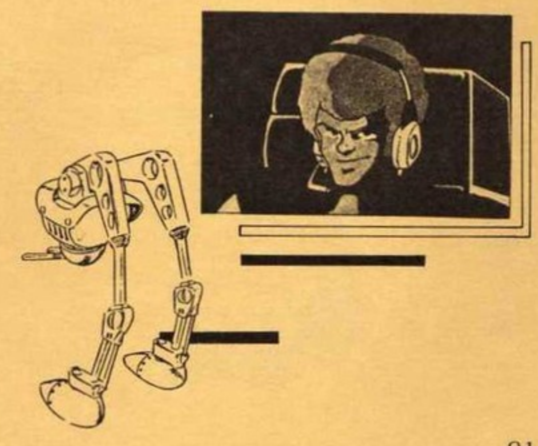
凱翠爬上機翼張望了一會兒,她向站在底下的傑森喊道,「出問題了!那一個該死的長脚機械人五分鐘之內就會發現我們。

就像是要證實凱翠的話似的,長脚機械人果然開火了,一道强烈的雷射光束從碩大無朋的機械中射出,把位於他們左側露出地表的一塊大石頭打得粉碎。傑森轉頭望了望那塊破碎不堪的石頭,無疑地,長脚機械人已經發現他們了,而且正邁著大步,朝向他們加速而來。很快地,距離已經近到連長脚機械人邁步時,金屬脚摩擦的軋軋聲都能清楚地聽到。大大小小的石頭在它的鐵蹄下破裂,紛碎,崎嶇的地形也無法令它減速,誰教長脚機械人的設計者讓它能適應任何所處的地形呢?

傑森和凱翠發狂似地把彎曲的葉片扳回原位,在他們的努力下,其中兩片已稍稍恢復原狀。突然,傳來阿格羅的聲音,「我能幫點什麼嗎?」他站在機翼上,朝底下揮汗如雨的兩人問著。他似乎得到了什麼秘密武器。

「那個長脚機械人離我們還有多遠?」傑森頭也不抬地問。」

阿格羅瞧了瞧搖擺而來的長脚機械人,「那是什麼東西?是古物竊取者嗎?」



「也許。」傑森隨口應著，他正和凱翠合力把最後、也是最頑固的一片葉片歸回原位。

阿格羅用機械人特有的歡呼高叫了一陣，然後跳下機翼。在傑森和凱翠來得及反應以前，他已經繞過了大石頭，直衝向前方聳立的長脚機械人。長脚機械人似乎也注意到他，笨重的機械脚稍稍地改變了方向，每踏一步都激起一大片塵土飛揚，凱翠和傑森用盡吃奶的力氣也無法把最後這片葉片復原，「現在再替阿格羅擔心也太遲了！」她喘息著說。

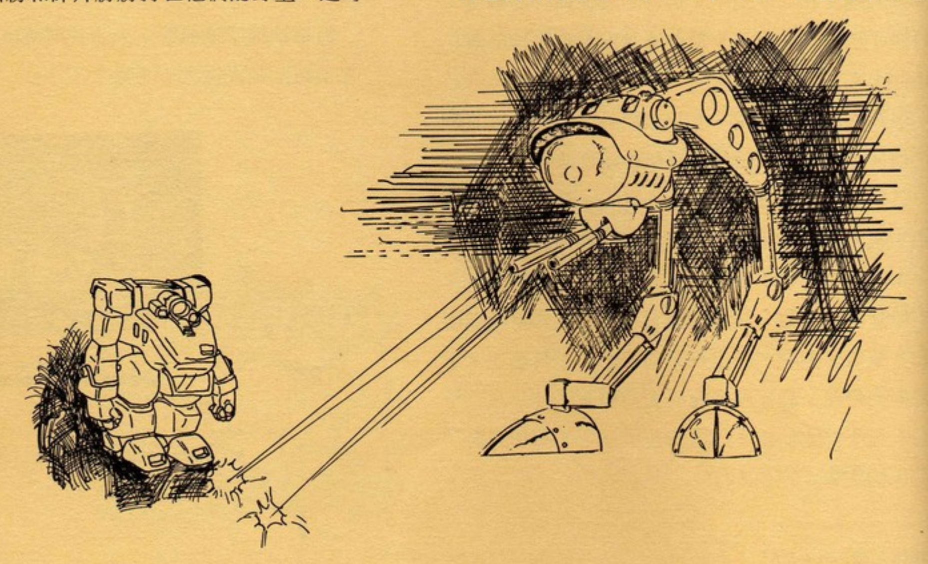
最後一片葉片仍維持它扭曲的模樣。

「沒有用了！」傑森氣鼓鼓地丟下手中的工具，從腰際的皮套中拔出手槍，手脚並用地爬上葉片，凱翠跟他一塊爬到上面，兩人向著節節逼進的長脚機械人開槍。他們的子彈打到它强壯的脚上，只產生一絲微弱的火花；長脚機械人沈重的脚步一步又一步地震撼了整個大地。突然，它發現了阿格羅，這位小機械人毫不猶豫地繼續迎向長脚機械人，雖然它們的大小完全不成比例。它決定不理會阿格羅的挑戰，一步步地邁向AGAV；另一束雷射光在離凱翠和傑森隱藏的地方不過數碼之處擊中了另一塊大石頭，石粉和碎片紛紛打在他們的身上。這時，阿格羅已經溜到長脚機械人的正下方，並且向上方隨意射擊。剛開始長脚機械人似乎還沒搞清楚是怎麼回事，但不久就測知了小機械人的位置，開火還擊，所幸，阿格羅靈活地避開了對手的攻擊。忽然，小機械人改變了主意，從長脚機械人的兩脚之間迅速穿過。沿途捲起的灰塵擾亂了傑森和凱翠的視線，誰也不知道是怎麼搞的，阿格羅跌倒了！胡椒瓶似的身軀重重地跌在地上，滾了好幾圈才停住，强烈的撞擊像是大鐵錘連續地敲打，幾乎將阿格羅體內所有的電路都震離了原位。

奇蹟發生了：長脚機械人內部突然發出了一陣低沈的金屬聲音，然後兩脚停在原地不再前進，突然就像被一把巨斧劈開了似地裂成兩半，一點徵兆也沒有。從長脚機械人的殘骸中噴出的火燄像極了噴泉，燒紅了半邊黑暗的天空。它先是像蹺蹺板一樣前後搖晃，接著如推金山、倒石柱一般，轟然一聲倒在地上，直要震破耳膜！

傑森和凱翠屏息而立，兩雙眼睛直直地望著仍然東爆炸一下，西爆炸一下的滿地殘骸。

一片靜寂之中，好像除了偶而傳來的爆炸聲外，再也沒有其他聲音了。不！還有一種金屬摩擦地面



發出的輕微聲響，那是什麼？凱翠發現似乎有什麼東西在灰塵後面移動，連忙一拉傑森。那是，那是阿格羅！莫非是阿格羅的鬼魂？

這時候，從那又小又破、像胡椒瓶的身軀中傳來一陣既生氣又疲憊的聲音，「下回我去對付這些該死的古物獵取者的時候，你們至少該來一點道義上的支援吧！」

第四部

1

很顯然地，當赫曼聽到他那不朽的長腳機械人被消滅的消息時，他勃然大怒。但是赫曼狡猾與衆不同的本性很快地壓抑住了他的怒火。在長腳機械人被消滅之前圖片已經傳遞到赫曼手中，此時他也已有了很清楚的處理計畫，但是這個計畫也使赫曼變得非常不快樂。

赫曼很快地跳上了一架戰鬪機。

那架戰鬪機眞是個珍品，但問題是還有多少其他的珍品在諾凡尼亞呢？或許還有數以百計的東西吧！亦或許諾凡尼亞的基地正積極的備戰；飛行員正在接受嚴格的訓練；各種軍需品和武器正趕著製造，搞不好會造出更精良的飛彈和其他武器呢！這些都令赫曼更悶悶不樂了。

赫曼沉思了一會兒，但他的思路却忽然阻塞了，無法再繼續想下去。赫曼放眼望去，這兒除了他所駕駛的戰鬪機外，盡是一片廢墟。這個基地當然是個必要的補給站，他們應該會很快的完成這座基地。但武器呢？根據消息，好像只有雷射炮而已。

赫曼的腦筋快爆開了，長腳機械人的被擊毀顯示出諾凡尼亞擁有更好的秘密武器。無疑地，諾凡尼亞一定有人有這種武器，他們一定是想引誘星際翺翔者從安全的軌道進入他們的勢力範圍，赫曼如是想。

赫曼大膽地決定繼續保持在環繞諾凡尼亞的軌道，畢竟身爲一個首領，他應該避免因激怒而自亂陣脚，或失去了他身爲首領應有的態度。

他命令地面部隊繼續監視，同時提供有關那架奇怪戰鬪機的資料。

2

儀表顯示戰鬪機的能源已被充滿；傑森鬆了一口氣，凱翠拉起機首除去了補充能源時險峻的攀登。這針狀突起像王冠般的能源高塔就在機窗外下降、消失無踪。凱翠很討厭這種需要快慢控制得當的補充能源飛行，因爲戰鬪機必須要有精良的飛行技術以確安全無虞。當戰鬪機達到了安全高度，凱翠又再繼續她和阿格羅的爭執。

「聽著，阿格羅！我們都是在一條線上的，你有責任也有義務告訴我和傑森，你是如何摧毀那個長脚機械人的？」凱翠說。

「你也有義務幫忙啊!」阿格羅也不甘示弱的反駁，「但是你呢？假如這次我沒有打敗它，恐怕我們早就被那個古物獵取者拖去當墊背了呢！」

就在此時傑森偵察到另一個長脚機械人，並進行追踪，讓戰鬪機跟著打轉。

凱翠忍不住大叫，「傑森！你在幹什麼？」

戰鬪機不斷地衝向長脚機械人。

「妳看它長得像什麼？」傑森問道。

「你知道你現在到底在幹什麼嗎？！」凱翠大叫道。

「不像鐵皮暴君嘛！但是看起來一點也不差的樣子。」傑森不顧凱翠的大叫繼續說。

「你爲何稱它爲『鐵皮暴君』？」阿格羅一邊追問，一邊升起他的自動操作裝置，以使他能達到凱翠肩膀的高度。

傑森拉起戰鬪機的機頭同時瞄準敵方，並隨著它上上下下。

「眞是不可思議！」阿格羅喃喃地說。

凱翠眞想閉上她的眼睛。

傑森大聲說道，「好了，阿格羅，你是要告訴我如何擊落那個鬼東西呢？或是讓我們成爲它百萬戰利品之中的一個呢？」

3

「你確定是這類東西？」赫曼問道。

「沒錯，就是它！長官。」坦克指揮官回答道，「那架戰鬪機就是靠它補充能源的。我們曾兩次看到它飛得很低在能源塔補充能源，你必須下令讓我擊毀那座能源塔。」

「不行！」赫曼說，「我們不能沒有能源來鞏固我們的星球，況且重新建立一個能源塔要花費很長的時間，也很浪費金錢。」

「那你的意思是，要讓那架該死的戰鬪機可以隨時來加滿它的燃料囉！」坦克指揮官冷冷地說。

赫曼瞇起了眼睛說，「那你爲何不在它還沒補充能源之前，就擊毀掉那架討厭的戰鬪機呢？」

「因爲它一下飛得快，一下又飛得慢，長官。」

「是因爲你打不準！」赫曼怒喝著。

「我們打的很準。」坦克指揮官緩緩地說，「事實上是有人不讓我們開火打它才打不到的。」

赫曼火大了，「你竟敢如此無禮，我要……」

「我要槍斃了你，」坦克指揮官自己打圓場接了下去，「好吧，如果你不讓我擊毀那能源塔，至少讓我集結戰車和戰機到塔的附近，這樣我才能佔領攻擊的最佳位置，或許我們能試著做其他有利的事呢！」

<待續>

/徐政棠



一、操作方法

「Z基地」是Capcom公司推出的第一個任天堂磁片，其畫面效果果然是不同凡響。在這個遊戲中，你的目的是攻入巴蘭庫魯要塞，破壞內部的主要控制組織以拯救銀河系。聽起來蠻容易的，但實際上呢？那就請各位拭目以待，慢慢的看下去吧！

「Z基地」的主要難題是在於要塞內部通道的錯綜複雜，很容易在裡面迷路。因此，繪製地圖就成了一項十分重要的工作。

㈠操作方法

十字鍵：控制機器人上下左右的移動方向。

Ⓐ鈕：向右方發射武器。

Ⓑ鈕：向左方發射武器。

(SELECT) 鈕：選擇使用特殊組件，强化手中武器。

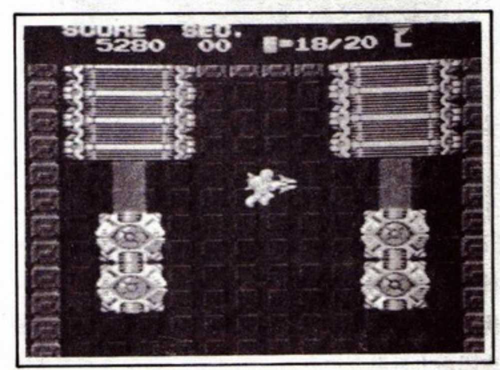
ⒶⒷ鈕同時按：取出特殊武器。

(START) 鈕：暫停／繼續遊戲。

二、畫面訊息

進入遊戲之後，你會看到畫面上方有一排文字，它們所代表的意義爲：

1. SCORE ：分數。當分數累積到四萬分時可加一人。
2. SEC.：表示你現在所在的區域位置。
3. E ：表示目前能源的高低。左方代表目前所剩下的能源點數，右方代表你目前的上限。
4. L ：這是你本身攜帶的武器代號，能夠射出光束摧毀敵人。若你能在基地中找到其他組件（如F、M、B等），就可以强化手中的武器，發揮更大的威力。

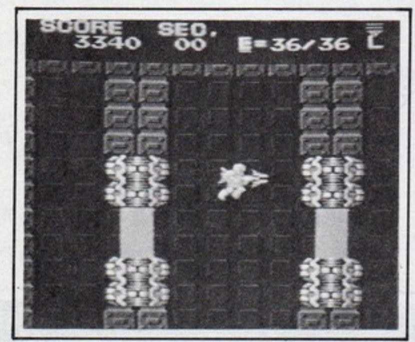


▲在秘室中的物質傳送機，有時可將你傳送到平常無法到達之處。

三、組件介紹

當你在基地中搜索敵方主腦部位的所在地時，有時會看到一枚橘紅色的小球附著在牆上，並且不斷的跳動著。若你用武器攻擊該球，則小球會立刻破裂，並出現一個物品，拾起該物品後，螢幕右上角會多出一個英文字母，表示你身上有一個特殊裝備，但並未啟用。這些裝備的功能因字母的不同而互異，分別為：

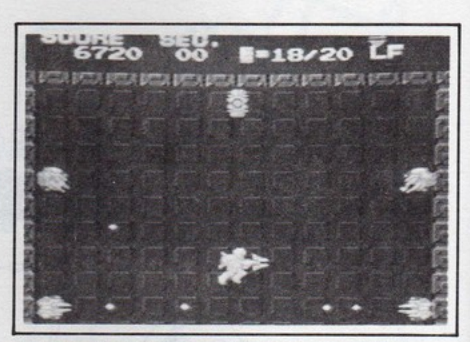
1. F：散射砲組件。一旦裝入手中的槍枝之後，就可朝斜上方、正前方及斜下方射出圓形子彈，攻擊範圍增加了很多，但射程只有原來光束的一半。



▲能源光束可補充損失的能源。

2. M：光波砲組件。可朝正前方射出一連串的V字型光波。光波的攻擊範圍要比光束廣，但比不上散射砲。另外，光波的破壞力最高，並且可穿透敵人的身軀，可說是最好的武器。光波的射程和光束一樣，能橫越整個畫面。
3. B：防護牆組件。使用之後身前會出現一道力牆，可抵消敵方的子彈。當防護牆受到太多的攻擊後會消失無踪。

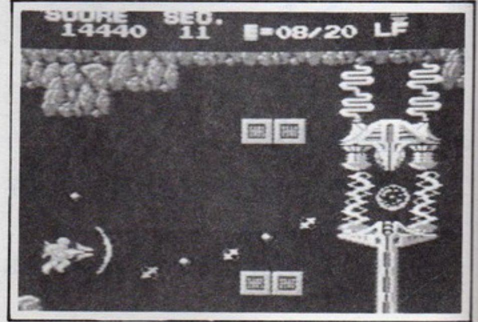
另外，有一個威力最大、攻擊範圍最廣的武器——散射光波砲，缺點為無法直接使用組件來達成這種效果。它的組合規則如下：



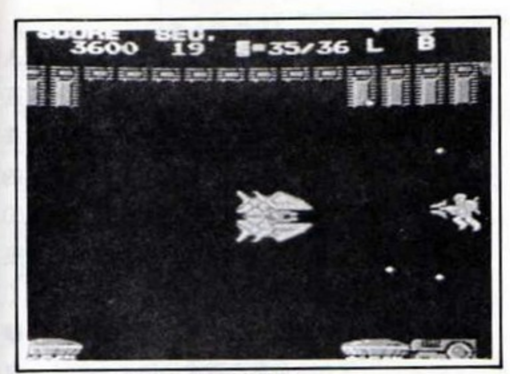
▲這個密室中的防護牆組件十分難找，快快拿取！

當你使用了散射砲(F)或光波砲(M)組件之後，又取到了同一組件，則你所使用的武器就會變成散射光波砲。例如你目前的武器是散射砲，隨後你又拿到一個F組件，則你的武器在拿到F之後就會變成散射光波砲（毋須使用二度取到的F組件）。使用光波砲後再取到M組件也會有同樣的效果。

當你取得上述任一種組件，想發揮它們的功能時，請將注意力放在右上角，看看是否有個箭號輪流在各組件上移動？假設你已擁有各種組件，那右上角應有 LFMB 四個英文字母。若你想使用光波砲應敵，就把箭號移到M的上方，然後按下(SELECT)鍵，則M會立刻消失，而且武器會立刻變成光波砲。至於移動箭號的方法十分簡單，只要把十字鍵向右方按一下，箭號就會向右移一格（機器人也會向右方移動）。



▲快用光波砲打中央的圓球



▲重型驅逐艦，小心應付！

四、特殊武器

剛進入基地時，你身上只有一種特殊武器——强力飛彈，另外還有二種特殊武器藏在基地裡。當你要使用特殊武器時，先確定機器人不在畫面中心，然後按下ⒶⒷ二鈕，此時畫面中央會出現一種特殊武器，並快速的閃動著，如果你想要使用該武器，就讓機械人去碰觸特殊武器；若你想使用的不是這種武器，那就再按下ⒶⒷ鈕，直到該武器出現爲止。特殊武器出現後，如果你一直不去碰觸它，也不按下ⒶⒷ鈕，則過一段時間後會自動消失。

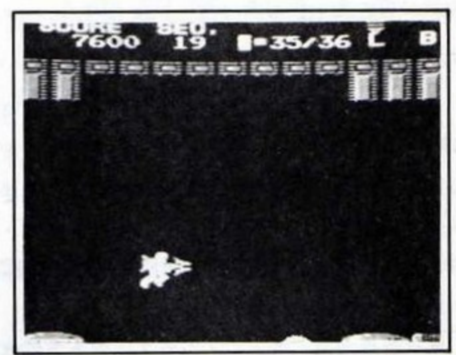
一旦你使用特殊武器，會消耗四點能源，所以不可濫用特殊武器。在能源點數低於五點時，無法使用特殊武器。三種特殊武器介紹如下：

1. 强力飛彈：取得飛彈之後，可朝前方或後方發射。飛彈的速度很慢，但它的破壞力卻是不容置疑的。
2. 震爆彈：可使畫面上的敵人全部受傷。
3. 旋轉球：會在機器人身邊迅速轉動，具有攻擊和防禦的功能。

五、遊戲概述

在遊戲剛開始時，你正置身於土星表面，迅速的飛向基地入口。進入基地的區域1之後，你會以一定的速度向右方前進，並且以手中的武器來迎接源源不斷的敵人。每個區域中敵人出現的順序和數量是固定的，你可以記錄下來，以便應付日後的搜索工作。當你到達一個區域的末端時，會看到一架物質轉送機，上下各有一道傳送光束。若光束是淡綠色，表示該光束可將你送到另一個區域的起點；若光束是紅色，代表這道光束會致你於死地，除非你先完成某些任務，否則你就無法將紅色光束轉換成淡綠色，而抵達其他區域。

在某些區域中有隱藏的密室。例如在區域 14 中，一直朝畫面的上半部加以掃射，一定可以打出一個不斷閃爍的同心圓記號，只要一碰該記號，你就可以進入密室中。所有的密室都以區域0表示。有些密室內放置了特殊武器（如震爆彈），有的密室可幫助你補充能量，或是把你傳送到其他區域，免除你長途跋涉之苦。



▲拿取C膠囊之後可將能源上限提高8點！

由於你無法控制畫面向右捲動的速度，所以在移動時要特別當心，千萬別被岩石限制住行動，以免被逼到畫面盡頭活活夾死。一般常見的死亡原因有三種，除了上述的因素之外，尙有被敵機撞到，或是能源用盡這兩種原因。只要你死亡一次，則下一人將會從前一人死亡區域的起點重新開始，但會扣掉五點的能源。例如你本來有十七點能源，在區域

7 中卻不小心被敵機撞到，則你下個人會出現在區域 7 的起點，但只剩下十二點能源。若是能源用光了，你會被送回某一特定的區域（可能是區域 0，20 或 40），並擁有二十點能源。

根據上述的規則，當你把目前進度存回磁片後，在下次繼續遊戲時，可以讓能源點數只低於上限五點。假設你現在的能源上限是三十六點，當你只剩下最後一個人時，把能源補充到三十六點，然後自殺。當畫面上問你是要繼續遊戲（ Continue ）或是要貯存進度（ Save ）時，選擇後者。當貯存進度的過程完畢後會自動回到標題畫面，只要再按一下 (START) 鈕，就可以看到你目前有三十一點能源，下次進入遊戲時就可以到處探索了。

在你攻擊敵方的防禦設施時，有時會在空中留下一個個淡紅色或是藍色的膠囊。淡紅色的膠囊可以回復能源點數，一枚三點；藍色的膠囊可增加移動速度，但速度太快不易控制，反而有害。

六、地圖

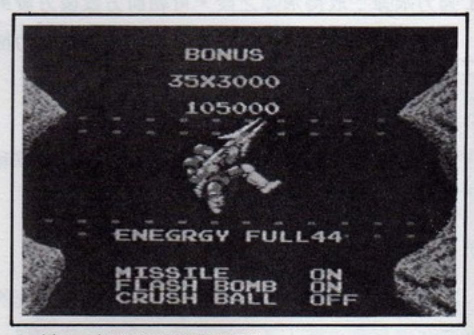
「Z基地」共有六十個區域，分成三大關（ 0 ～ 19 ， 20 ～ 39 ， 40 ～ 59 ）。在每一關中，你都必須和一些不可預測的敵人打交道，以找出正確的路徑。在這裡，我只繪出前二十個區域的地圖，告訴你如何打完第一關的順序，至於後面的四十個區域，就有勞各位玩家自行琢磨了。

進入基地內部之後，走入區域 1 末端上方的傳送光束就可到達區域 2 。在區域 2 下方有一個光波砲組件，別忘了拿取這項重要的設備。隨後再進入區域 2 上方的傳送光束進入區域 4 ，拿起散射砲組件。從區域 4 再向上走（即進入上端的傳送光束中），你就能到達區域 6 。區域 6 盡頭有一道紅色光束，現在還沒辦法進去，所以只能往上走進入區域 5 。在區域 5 中，你的前進速度將成爲原來的二、三倍，所幸沒有任何敵機出現。再向上走，就可以到達區域 7 了。

區域 7 可說是第一關中最熱鬧的地方，不但敵人衆多，而且又有二個密室、一個 F 組件。一進入區域 7 之後，立刻使用身上的散射砲組件，以應付接二連三的敵人；另一方面，你必須一直掃射畫面的上半部，直到你找到密室入口爲止。地圖中標示①的地方可以幫你到達其他區域，若你直接使用密室內部的物質傳送機，可以到達區域 5 或區域 12 （直接到達區域 12 會少一次提高上限的機會）；標示②的密室內部有一個萬金難求的防護牆組件。另外，別忘了拿取區域 7 內的 F 組件，這樣你才能把散射砲强化爲散射光波砲。

到達區域 7 盡頭時，向上走到達區域 8 ，在區域 8 下半部又可找到一間密室，裡面有第二種特殊武器——震爆球。拿取震爆球之後，進入區域 8 下端的傳送光束，就可進入區域 11 。在區域 11 末端有一台機器，只要用光波砲和防護牆就可以打敗這個機器（要攻擊中央的圓球才有效）。在一陣爆炸過後，圓球會變成一個標有 C 字的大型膠囊，拿取它之後能源上限可以提高 8 點。

下一步是回到區域 6 中，相信你自己可以看懂地圖，毋須我一一指引了吧！在區域 6 下方的紅色光束會因爲你打敗了區域 11 的機器而轉化成普通的淡綠色光束。下去之後就可以到達區域 12 ，我建

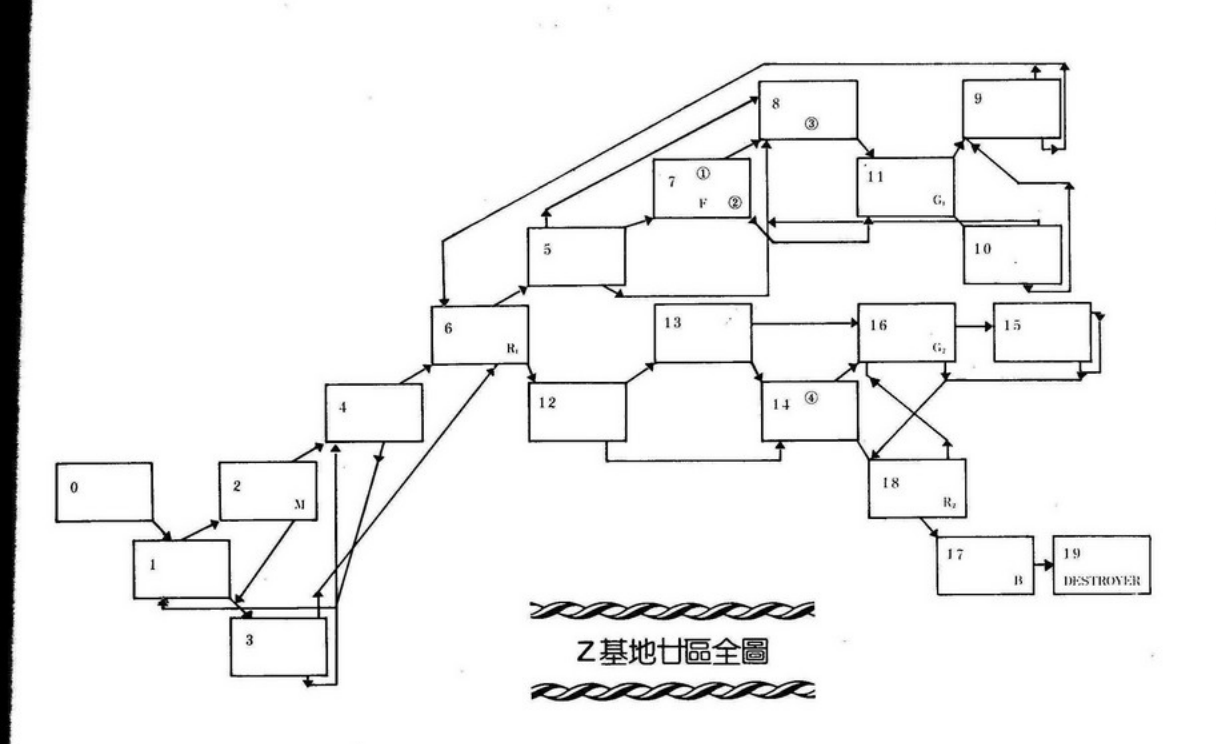


▲第一大關的結束畫面。

議你在路上可以進入區域 14 上方的密室中看看。在這個密室中共有左右二道光柱；左方光柱可幫你增加五點能源，右方增加一點，完全是免費大贈送。能源充滿之後再到區域 16 去打敗第二台機器，一方面將能源上限提昇到三十六點，另一方面轉換區域 18 的紅色光束。下一步就是進入區域 19 ，迎接這一關最後的挑戰了。

區域 19 中有一艘外型和魚相差無幾的重型驅逐艦，它全身刀槍不入，打敗它的唯一的方法是在它張開嘴巴時，把子彈塞進去！只要你能掌握住它的動向，打起來簡直是輕鬆無比。在它爆炸之後，拿取它落下的C膠囊，就過了第一關了。

第一關完畢之後，你就會從區域 20 繼續遊戲，而你的最終目標是區域 59 ！至於要如何才能到達那麼遙遠的地方呢？就請恕我賣個關子，留待各位去品味吧！祝好運 !!



Z基地廿區全圖



反敗為勝——歐洲戰場再啓戰端

一般人玩「歐洲戰場」總免不了會選擇華沙組織這一方，容易贏固然是主要原因，而北約組織的弱不禁風也是玩家「捨弱就强」的因素之一。然而果眞是邪不勝正嗎？北約組織眞的只有挨打的份嗎？今提供修改軍力的方法，希望支持北約組織作戰的玩家能藉此反敗為勝，一舉消滅華沙組織。

㈠下表修改值的部分因無任何標準數，因此不擬刊登。玩者可依本身需要，填入一個位數值卽可。

TRACK	SECTOR	BYTE	原值	代表意義
1 B	A	06～08	09、04、04	第三突擊隊軍團
1 B	A	0F～11	08、04、04	第一守衛裝甲軍團
1 B	A	18～1A	06、03、03	第三守衛裝甲軍團
1 B	A	21～23	06、03、03	第四守衛裝甲軍團
1 B	A	2A～2C	04、03、03	第八守衛裝甲軍團
1 B	A	3C～3E	08、04、04	第二守衛軍團
1 B	A	45～47	07、03、04	第廿守衛軍團
1 B	A	4E～50	04、02、02	第十軍團
1 B	A	57～59	04、02、02	第十六軍團
1 B	A	60～62	03、01、02	第廿一軍團
1 B	A	69～6B	07、03、04	第廿八軍團
1 B	A	72～74	06、03、02	第四十一軍團
1 B	A	7B～7D	03、01、01	第一空降兵團

1 B	A	84～86	03、01、02	第一兩棲作戰軍團
1 B	A	8D～8E	05、02、02	第一警備軍團
1 B	A	96～98	04、02、02	第二警備軍團
1 B	A	9F～A1	05、01、02	第二羅馬尼亞軍團
1 B	A	A8～AA	04、01、02	第三羅馬尼亞軍團
1 B	A	B1～B3	02、01、01	丹麥第一軍
1 B	A	BA～BC	03、01、02	荷蘭第一軍
1 B	A	C3～C5	03、02、02	比利時第一軍

1 B	A	CC~CE	04、02、03	英國 第一軍
1 B	A	D5~D7	07、03、03	西德 第一軍
1 B	A	DE~E0	07、03、03	西德 第二軍
1 B	A	E7~E9	05、02、03	西德 第三軍
1 B	A	F0~F3	09、04、05	美國 第五軍
1 B	A	F9~FB	08、04、05	美國 第七軍
1 B	9	02~04	03、02、03	法蘭西 第一軍
1 B	9	0A~0C	02、01、02	法蘭西 第二軍
1 B	9	14~16	02、01、01	義大利 第二軍
1 B	9	1D~1F	01、01、01	義大利 第四軍
1 B	9	26~28	03、01、02	義大利 第五軍
1 B	9	2F~31	02、02、01	瑞士 軍團
1 B	9	38~4A	02、01、01	奧地利 軍團
1 B	9	41~43	02、01、01	南斯拉夫 第一軍
1 B	9	4A~4C	02、00、01	南斯拉夫 第二軍

TRACK	SECTOR	BYTE	原值	新值	意義
1 B	3	5A~61	10、11、06、06、02、00、00、00	任意十進位二位數	北約空軍實力
1 B	3	62~69	12、17、06、06、02、00、00、00	任意十進位二位數	華沙空軍實力
1 B	4	4F~5A	CD、C9、C4、CE、C9、C7、C8、D4、A0、D3、D5、CE	輸入任意值	核彈發射密碼

(二)修改儲存的遊戲：

若是你不想直接修改母片，還有一個折衷的方法，先把一個遊戲儲存在一片空白磁片上，再修改其上的資料即可。TRACK 在 12，核彈密碼在 SECTOR 8，空軍軍力在SECTOR 7 ，而各軍團的實力則在 SECTOR D 及 SECTOR E。其修改法如上。

你是否覺得如虎添翼了呢？若是有更好的修改法，望不吝賜教！最好是能做到讓己方隨意發射核彈，而敵方無法發射核彈。



修改前的資料 ▼

```
D5AA96 Y DEAA  DOS   SL=6 T=07 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3   DR=2 S=07 <--> 254
D5AAAD O DEAAEB      PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 00 03 01 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
10:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
20:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
30:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 10 11 06 06 02 00   :................:
60:  00 00 12 17 06 06 02 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 01 01 01 00   :................:
80:  04 04 06 01 06 06 08 03  01 00 04 07 01 02 06 06   :................:
90:  01 01 08 01 02 04 09 01  02 03 08 02 01 01 08 02   :................:
A0:  03 04 09 01 00 01 08 01  01 00 04 02 01 03 05 00   :................:
B0:  01 02 04 01 02 01 04 01  01 03 02 00 02 02 09 00   :................:
C0:  01 01 09 01 01 00 06 02  02 02 08 00 01 02 08 01   :................:
D0:  02 03 09 00 08 04 09 01  08 05 09 01 06 03 09 00   :................:
E0:  01 02 06 02 00 02 04 01  02 01 02 00 02 01 02 00   :................:
F0:  02 00 01 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

修改後的資料 ▼

```
D5AA96 Y DEAA  DOS   SL=6 T=07 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3   DR=2 S=07 <--> 254
D5AAAD O DEAAEB      PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 00 03 01 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
10:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
20:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
30:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 55 56 57 58 59 5A   :..........UVWXYZ:
60:  5B 5C 12 17 06 06 02 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :[\..............:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 01 01 01 00   :................:
80:  04 04 06 01 06 06 08 03  01 00 04 07 01 02 06 06   :................:
90:  01 01 08 01 02 04 09 01  02 03 08 02 01 01 08 02   :................:
A0:  03 04 09 01 00 01 08 01  01 00 04 02 01 03 05 00   :................:
B0:  01 02 04 01 02 01 04 01  01 03 02 00 02 02 09 00   :................:
C0:  01 01 09 01 01 00 06 02  02 02 08 00 01 02 08 01   :................:
D0:  02 03 09 00 08 04 09 01  08 05 09 01 06 03 09 00   :................:
E0:  01 02 06 02 00 02 04 01  02 01 02 00 02 01 02 00   :................:
F0:  02 00 01 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

```
00:  D4 A0 00 EA 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :T j.............:
10:  00 00 00 00 00 00 00 04  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
20:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 14 00 04 00 00   :................:
30:  00 00 00 0A 12 0C 03 06  06 06 06 05 0C 0B 01 00   :................:
40:  01 00 00 00 20 31 00 83  EB 00 00 00 00 00 00 CD   :.... 1..k......M:
50:  C9 C4 CE C9 C7 C8 D4 A0  D3 D5 CE 00 00 00 00 00   :IDNIGHT SUN.....:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  0C 03 00 00 00 00 00 00  07 04 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 00 00 02 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
90:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 01 00 00 01   :................:
A0:  46 00 00 00 00 00 00 00  00 0A 28 00 00 00 13 0E   :F.........(.....:
B0:  04 12 25 00 00 07 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :..%.............:
C0:  00 00 00 01 02 03 04 05  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 00 05 B1 B0  17 04 01 C0 00 01 00 00   :......10...@....:
F0:  0F 10 0E 0E 10 0E 00 00  00 90 00 00 00 00 00 00   :................:
```

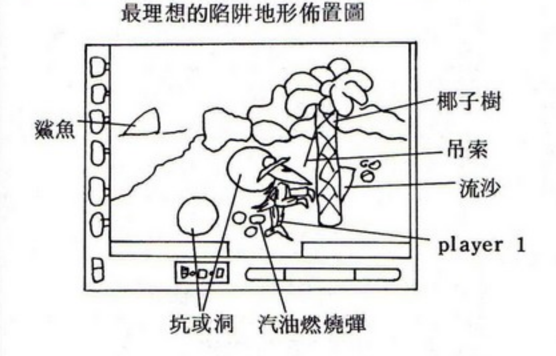
↑發射核彈的密碼位置

MISSION	AIR POWER
RESERYE	85
AIR SUPERIORITY	86
COUNTER AIR	87
INTERDICTION	88
RECONN AISSANCE	89
ASSAULT —BREAKER	90
DEEP — STRIKE (1,2)	91
IRON— SNANE (2,3)	92

↑修改後的空軍實力

／吳文智

最理想的陷阱地形佈置圖





諜對諜Ⅱ必勝法

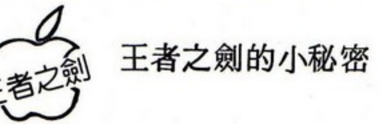
一般人剛開始玩「諜對諜Ⅱ」的時候，常常會覺得很困難，因爲電腦控制的黑間諜不但詭計多端，動作又快，兩三下他就跑到潛艇上嘲笑你了。爲了報仇，筆者提供一個又快又實際的方法：

首先，不要做任何事，直接到小島的最北方，在那個路口開始準備歡迎黑間諜的佈置：埋各式殺傷性强的物品（如果有兩個入口的話，兩邊都得佈置）。準備妥當之後，就可休息一下了，這時只見黑間諜正替我們工作呢！等他組合好飛彈，會自動到北方來，因爲潛艇只出現在西北或東北方。這時可有得瞧的了！只見他被你的陷阱弄得死去活來，生命點數大減。快上陣宰了他！然後嘛……我們就可以拿著他的飛彈，揚長而去了！

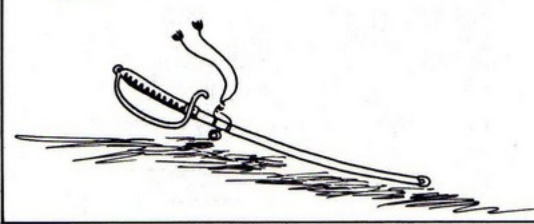
註：①如果有手槍，別忘了拿出來用。

②陷阱中最具威力的武器是汽油燃燒彈。

／蔡奇曉



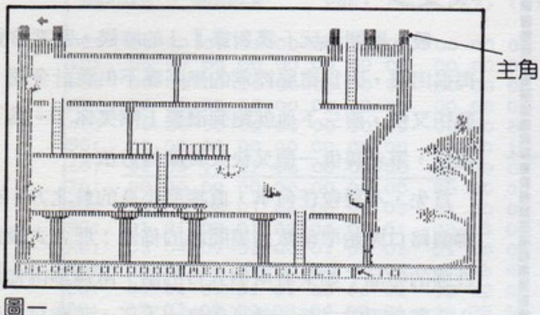
王者之劍的小秘密



這是一個百玩不厭的遊戲，無論在內容設計或畫面處理等各方面，都可算是一個上乘之作。

各位還記得在第二關中，有一隻怎麼都撞不到的大鳥嗎？（也許是筆者不淸楚如何做）這種現象著實令人百思不解，但也給人一個提示：不是只有第三關才可以加一人。於是，筆者便開始尋找，結果竟然在十分單純的第一關找到這個秘訣！

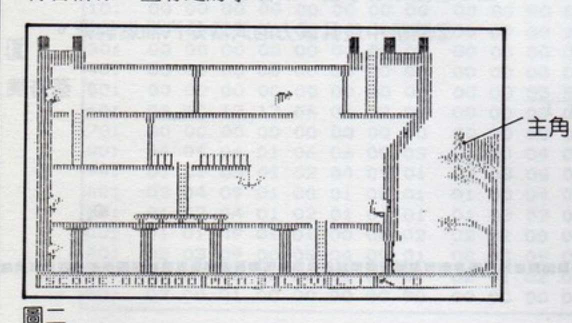
遊戲一開始時先不要殺掉蝙蝠，直接上樓，一直到最頂端，接著跳到右邊的大樹上（見圖一），小心翼翼的將主角向左移動，直到主角向下掉了一點



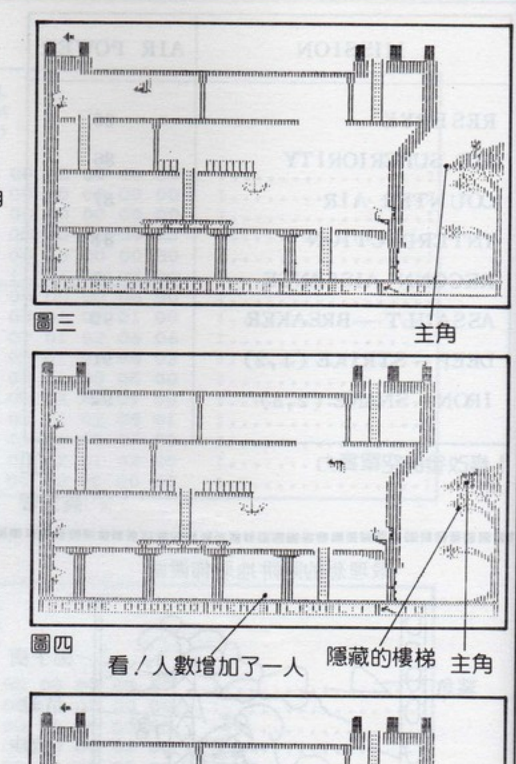
圖一

（見圖二）（不要掉到樹下，否則請再走一遍）。然後向右走到底（見圖三），此處有一隱藏在樹中的樓梯，只要你一向下爬，電腦即會發出一個聲音（見圖四）。此時你將發現；人數多了一人！記住，不可先殺了蝙蝠，否則這招就不管用了！

再告訴你一些有趣的事：

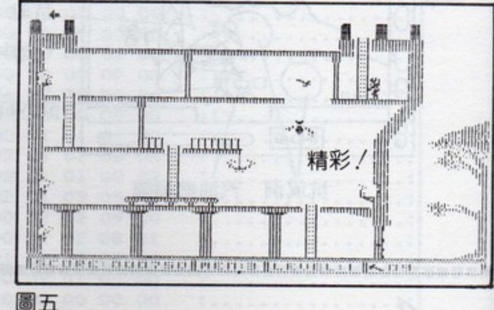


圖二



圖三

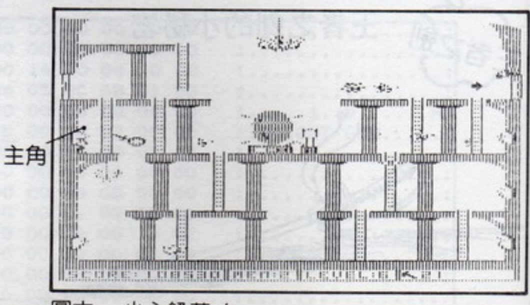
圖四



圖五

1.當你在第一關加了一人之後，接著就該蝙蝠倒楣了。告訴你一個讓牠死得更慘的方法：先上樓（小心蝙蝠），爬到最頂樓但不要上去，面向左，等到牠飛上來時，抓準時間從後面偷襲。這時只見可憐的蝙蝠自三樓墜地，哀哉！

2.當你在第六關（眼球關）時，只要向下走一層，然後走到最左邊，再把主角轉過身來（小心一點



圖六　小心躲著！

)（見圖六），即可避開所有電雲的攻擊，並可「守株待兔」等待眼球到來，再一個個解決。之後只待梯子全部出現，便可輕鬆過關。

現在，你可以更輕鬆地除去邪惡的巫師，完成任務了。加油！

/ 張俊彥



資料修改篇補述

在「精訊電腦」第七期中曾詳盡刊登八位元「廿一世紀公路戰」的資料修改，但其中對於如政客、醫生、雪胎……等人物與物品並未加敘述，是故筆者在本期加以補充。

位　元	說　　　明
16	抗毒劑（Antitoxin）
17	多　糧
18	教練士官（Drill Sergent）
19	雪　胎
1E	車輛極大值（Max Vehicles）
1B	備份油料

/ 鄧運隆

IBM 十六位元版廿一世紀公路戰資料修改篇

曾得知「精訊電腦」雜誌第七期中有「廿一世紀公路戰」的資料修改法，但買回家後卻大失所望，因為那是八位元用的。於是心有不甘，終於以一星期的努力，完成了十六位元版的資料修改工程，當然也願將這份成果分享給各位同好。

在表二中，車輛部分的位址係緊接於車隊之後，而此後每一部車的位址，均緊緊相接。第一部車自位元434 起，至483 止，五十個位元構成第一部車；而第二部車則自位元484 始。在此有一項無法克服的困難：若想造兩、三部同樣的車輛，必須乖乖的一個字一個字鍵入，投機不得。

又在車輛的修改中，對於車內、車頂的五級人數及車戰次數無須修改，因為只要在車隊部分中設定好，當公路戰展開時，人員佈署可自動達成。但須注意一點，人員不可比最大載運人數多，否則將自較低級者開始「殺」！而貨物亦不可超出最大載貨運量，唯子彈（AMMO）因不占空間，故不受此限。

本修改法主要是提供給想趕快結束遊戲，或只想壯大車隊的玩者。在此祝您一切好運，但也望諸君能自制，不要修改得太誇張。

【表一】 SECTOR 10 車隊部分

位　址(BYTE)	說　　明
368--387	隊　名
388	現有車數（見表三）
390, 391	食　物　(FOOD)*
392, 393	輪　胎　(TIRES)*
394, 395	油　量　(FULE)*
396, 397	子　彈　(AMMO)*
398, 399	槍　(GUNS)*
405, 406	A級人員*
407, 408	B級人員*
409, 410	C級人員*
411, 412	D級人員*

413, 414	E級人員＊
415, 416	醫院補給＊
418	與 GUB 的關係，01 知道密碼，02知道所在地，03 已去過
419	車隊狀態，00 健康，01 患病
420--427	科學家：01 隨車，02 在 GUB 總部

"＊"有此記號時，表後一位元值較低，前較高，如 2015 單位食物，應記為：DF，07

【表三】 附註部分

代號	車型
00	MOTORCYCLE
01	SIDERCAR
02	COMPACT CONV.
03	COMPACT H.T.
04	MIDSIZE CONV.
05	MIDSIZE H.T.
06	SPORTS CAR CONV.
07	SPORTS CAR H.T.
08	STATION WAGON
09	LIMOUSINE
OA	VAN
OB	PICKUP TRUCK
OC	OFFROAD CONV.
OD	OFFROAD H.T.
OE	BUS
OF	TRACTOR
10	CONSTRUCTION VEH.
11	FLATBED TRUCK
12	TRAILER TRUCK

【表二】 SEDTOR 10 車輛部分

位元(BYTE)	說明
1	車型，見表三
2	質量，載重量＝質量＊5
3, 4	結構，前為最大值，後為現值
5, 6	轉彎之最大值，作戰時已轉之值
7	煞車係數
8	加速係數
9---12	射擊係數，L.R.F.B. 四方向
13, 14	武器型式，01 弓，02 槍
15--19	防護係數，L.R.F.B.T. 五面
20, 21	調遣力，前為最大值，後為現值
22, 23	輪胎數，前為最大值，後為現值
24--27	登車係數，L.R.T.B. 四位量
28	車內能載之人數
29---33	車內五級人數 A.B.C.D.E.
34	車頂能載之人數
35--39	車頂五級人數 A.B.C.D.E.
45	耗油量
46, 47	車速，前為最大值，後為現值
48	車戰次數(FACING)

IBM

星際航艦加速法

/許智森

利用我們手頭上的MS-DOS(PC-DOS)，就可以加快「星際航艦」的存取速度或是遊戲進行的速度。方法是製造一個虛擬磁碟機(RAM-DISK或VDISK)，使讀取或貯存資料的速度加快(VDISK 的速度是硬式磁碟機Hard-Disk 的五到十倍。)

首先是利用VDISK.SYS這個虛擬磁碟機檔，這個檔案可在MS-DOS或PC-DOS V3.0 以上的版本中找到，但使用時只要DOS 2.0以上的版面均可以使用。而硬體的配備需要 640K RAM，二部 360KB的軟式磁碟機。

(一)先製造一片可以開機的磁片，並將 VDISK.SYS 檔拷貝進去。最好使用MS-DOS 2.11 或PC-DOS 2.1 來做，這樣磁片及RAM 的空間均較節

省。我們稱這片磁片爲MY 磁片。

(二)將「星際航艦」A片中的STARA.COM及STARFLT.COM二檔拷貝到MY中。

(三)在A>之後鍵入COPY CON AUTOEXEC.BAT

DATE

TIME

COPY COMMAND.COM C: ^Z

(四)A>COPY CON CONFIG.SYS

DEVICE=VDISK.SYS 384 128 96 ^Z

(五)A>COPY CON GAMEA.BAT

COPY STAR . COM C:

C:

STARFLT

COPY STARA.COM A:

這個批次檔可以使貯存的速度加快，並且儘量減少使用軟式磁碟機的次數。

(六)A>COPY CON GAMEB.BAT

COPY STARB.COM C:

A:

STARFLT

COPY C:STARB.COM B:

這個批次檔可以使遊戲時速度加快，因爲它是在虛擬磁碟機讀STARB.COM檔。

(五)和(六)這兩個批次檔，各有自己的優缺點，到底要採用那一個批次檔來玩呢？這全看個人的喜好而定。善用VDISK將使時間的浪費程度減少，在執行一些編譯（Compiler）時，更可以看出它的威力及實用性。但是要注意VDISK和RAM的分配，而且開機片中的COMMAND.COM 檔一定要拷貝到虛擬磁碟機上，否則會有悲慘的下場。（可由MY中的AUTOEXEC.BAT檔看出這點重要性。）

檢查MY的檔案：

MMAND.COM

AUTOEXEC.BAT

CONFIG.SYS

VDISK.SYS

GAMEA.BAT

GAMEB.BAT

STARA.COM

STARFLT.COM

遊戲時,「星際航艦」的兩片磁片仍然放在老位置，不要動，也省得我們費力去換磁片。

/陳先生

<請惠賜眞實姓名，以便寄達稿酬>

IBM 星際航艦——時光倒流法

諸位星際航艦的艦長們：

當各位率領得力的助手，英勇探索宇宙奧妙時，是否也曾遇上最兇悍、最恐佈的敵手——停電；或誤按了 Reset ；或因戰技、裝備不夠精良而遭擊毀，想拿出備份時才記起爲了節省金錢與時間，並未做備份磁片，就這樣多日來的心血就此毀於一旦，直恨得想把磁片拆了當飛盤玩，但是且慢，請保持冷靜，否則你的組員將死不瞑目，你也將背上不仁不義的罪名。身爲艦長，在尚未絕望之際，怎可陷組員於永不復生之地呢？

有鑑於此，故在此透露宇宙中最奧妙的「時光倒流」之術：

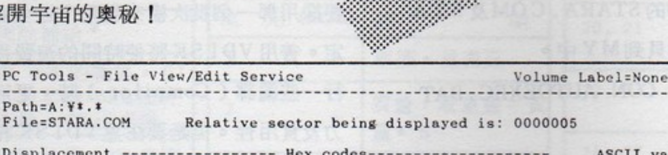
(1)用PC Tools 讀出STARA.COM 的Sector 5，將第504位置上的00改回01。

(2)同樣地將STARB.COM的Sector 5，第504位置上的00改回01。（如附圖底線處所示）

如此便可將時間倒回至各位上次貯存的地方，你

又可見到你親愛的伙伴。

祝各位早日解開宇宙的奧秘！



```
PC Tools - File View/Edit Service                              Volume Label=None
--------------------------------------------------------------------------------
Path=A:¥*.*
File=STARA.COM       Relative sector being displayed is: 0000005

Displacement ----------------- Hex codes--------------------      ASCII value
 0256(0100)  02 F7 93 79 95 83 01 10 00 44 41 4D 41 47 45 2D      y    > DAMAGE-
 0272(0110)  4F 56 20 20 20 02 7A 95 25 96 AC 00 10 00 4C 41    OV     z %    > LA
 0288(0120)  4E 44 2D 4F 56 20 20 20 20 20 02 26 96 69 96 44    ND-OV       & i D
 0304(0130)  00 10 00 50 53 54 41 54 53 20 20 20 20 20 20 02     > PSTATS
 0320(0140)  6A 96 6D 96 05 00 0B 00 53 41 56 45 20 20 20 20    j m       SAVE
 0336(0150)  20 20 20 20 04 40 0E 7F 2C 40 1E 10 00 4D 55 53          @ .,@^> MUS
 0352(0160)  49 43 20 20 20 20 20 20 20 01 80 2C A1 2D 22 01    IC            , -"
 0368(0170)  10 00 45 41 52 54 48 20 20 20 20 20 20 20 01 A2    > EARTH
 0384(0180)  2D E9 2D 48 00 10 00 53 54 50 2D 4F 56 20 20 20    - -H > STP-OV
 0400(0190)  20 20 20 02 6E 96 C7 96 5A 00 10 00 47 41 4C 41        n    Z > GALA
 0416(01A0)  58 59 20 20 20 20 20 20 01 EA 2D 73 2F 8A 01 10    XY          -s/  >
 0432(01B0)  00 43 52 45 44 49 54 53 20 20 20 20 20 01 74 2F     CREDITS         t/
 0448(01C0)  73 33 00 04 10 00 43 4F 50 2D 43 50 49 43 20 20    s3  > COP-CPIC
 0464(01D0)  20 20 01 74 33 2A 34 B7 00 10 00 20 20 20 20 20       t3*4  >
 0480(01E0)  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0496(01F0)  00 00 7F 3E E4 39 8A D2 01 00 C1 00 20 20 20 20       .> 9

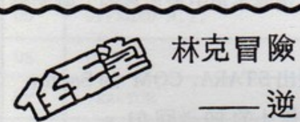
 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
PC Tools - File View/Edit Service                              Volume Label=None
--------------------------------------------------------------------------------
Path=A:¥*.*
File=STARB.COM       Relative sector being displayed is: 0000005

Displacement ----------------- Hex codes--------------------      ASCII value
 0256(0100)  02 F7 93 79 95 83 01 10 00 44 41 4D 41 47 45 2D      y    > DAMAGE-
 0272(0110)  4F 56 20 20 20 02 7A 95 25 96 AC 00 10 00 4C 41    OV     z %    > LA
 0288(0120)  4E 44 2D 4F 56 20 20 20 20 20 02 26 96 69 96 44    ND-OV       & i D
 0304(0130)  00 10 00 50 53 54 41 54 53 20 20 20 20 20 20 02     > PSTATS
 0320(0140)  6A 96 6D 96 05 00 0B 00 53 41 56 45 20 20 20 20    j m       SAVE
 0336(0150)  20 20 20 20 04 40 0E 7F 2C 40 1E 10 00 4D 55 53          @ .,@^> MUS
 0352(0160)  49 43 20 20 20 20 20 20 20 01 80 2C A1 2D 22 01    IC            , -"
 0368(0170)  10 00 45 41 52 54 48 20 20 20 20 20 20 20 01 A2    > EARTH
 0384(0180)  2D E9 2D 48 00 10 00 53 54 50 2D 4F 56 20 20 20    - -H > STP-OV
 0400(0190)  20 20 20 02 6E 96 C7 96 5A 00 10 00 47 41 4C 41        n    Z > GALA
 0416(01A0)  58 59 20 20 20 20 20 20 01 EA 2D 73 2F 8A 01 10    XY          -s/  >
 0432(01B0)  00 43 52 45 44 49 54 53 20 20 20 20 20 01 74 2F     CREDITS         t/
 0448(01C0)  73 33 00 04 10 00 43 4F 50 2D 43 50 49 43 20 20    s3  > COP-CPIC
 0464(01D0)  20 20 01 74 33 2A 34 B7 00 10 00 20 20 20 20 20       t3*4  >
 0480(01E0)  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0496(01F0)  80 3E FF 96 E4 39 20 20 01 00 C1 00 20 20 20 20     >     9

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

／林金松

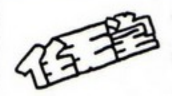


林克冒險

——逆向飛行術

這個方法是從第八期的「精訊電腦」雜誌中所刊登的技巧而得來的靈感。此技巧適用於大神殿附近以及其他類似的關卡。進入關卡以後，就使用第八期所述的穿牆術，多用幾次，林克就可能倒飛或走回去入口（注意，不是出口！）。如此，林克就能直接通過關卡，若是沒有成功，請再多試幾次。

／陳英仁



蕾拉—武器的密碼

「蕾拉」是一個128 K的遊戲，它最吸引人的地方就是有五花八門的武器和衆多的關卡，如果玩者不能在每一關取得較多的武器，想過關恐怕不容易。因此筆者在此，提供一個方法，讓你能夠擁有最多的武器並且暢遊每一關，「蕾拉」提供一個十八個字的密碼，透過密碼你可以任意決定武器的數目和選擇關數。

「蕾拉」的密碼一共可使用廿六個英文字母和十個數字來輸入，因此雖然在平時使用一個Byte來表示0～265，但是轉換成密碼時只用五個Bit來表示0～31。所以除了溜冰鞋是0～9，手槍是1～31，關數是1～16外，其他各種武器以密碼開始玩的數目都是八的倍數。

以下提供各個密碼的意義，和將密碼轉換成各種武器數目的方法，至於要將各種武器數轉換成密碼，只要反運算就可以。

以「？」爲例，將所要的數目（最大248）除上8，再和基準數作互斥或運算，減去2，經轉換表轉換便成密碼。

P.S.：運算時，如果超出0～31的範圍時，需加上32或減去32，使數值保持在0～31的範圍內。

①第一個字代表「？」（在武器選擇欄的最右邊）的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上2，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是「？」的數目。

②第二個字代表機槍彈的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上1，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是機槍彈的數目。

③第三個字代表火箭彈的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上4，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是火箭彈的數目。

④第四個字代表刀輪的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上3，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是刀輪的數目。

⑤第五個字代表關數，手榴彈，手槍和斧頭的檢查總和。將這個字經轉換表轉換成數字再和檢查總和的基準數作互斥或運算，就是關數，手榴彈，手槍和斧頭的總和。

⑥第六個字代表第十二個字到第十六個字的檢查總和。

⑦第七個字代表關數，將這個字經轉換表轉換成數字加上3，再和基準數作互斥或運算，就是關數。

⑧第八個字代表手榴彈的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上4，再和基準數動作互斥或運算，乘上8就是手榴彈的數目。

⑨第九個字代表手槍的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上2，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是手槍的數目。

⑩第十個字代表斧頭的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上1，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是斧頭的數目。

⑪第十一個字代表基準數，將這個字經轉換表轉換就是基準數。

⑫第十二個字代表溜冰鞋的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上3，再和基準數作互斥或運算，減去12再除上2就是溜冰鞋的數目。

⑬第十三個字代表噴火彈的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上1，再和基準數作互斥或運算，乘上8就是手榴彈的數目。

⑭第十四個字代表飛刀的數目，將這個字經轉換表轉換成數字加上2，再和基準數作互斥或運算，

乘上8就是飛刀的數目。

⑮第十五個字和第十六個字的作用不明。

⑯第十七個字代表火箭彈、刀輪、機槍彈與「？」的檢查總和。將這個字經轉換表轉換成數字，再和檢查和基準數作互斥或運算，就是火箭彈、刀輪、機槍彈與「？」的總和。

轉換表

0	1	2	3	4	5	6	7
5	O	1	Y	A	B	P	4

8	9	10	11	12	13	14	15
U	F	0	K	TN	GJ	39	WI

16	17	18	19	20	21	22	23
L	S	V	E	R	2	D	C

24	25	26	27	28	29	30	31
6	M	7	H	Q	Z	8	X

⑰第十八個字代表檢查總和的基底（Base of check sum），將這個字經轉換表轉換就是檢查總和基準數。

試試看！ TEOTWU8XWF9JZKZFDL
WLG3TZ3GWL9JLWZFTL

/黃建寅

. T和N的轉換值都是12。
. G和J的轉換值都是13。
. 3和9的轉換值都是14。
. W和I的轉換值都是15。



Z基地——直接到達區域12的方法

在「Z基地」這個遊戲中，若你要到達區域12，本來要先到區域11 去破壞一架發電機，才能打開區域6物質轉送機下方的傳送器。但現在不必那麼麻煩了，只須照著以下的順序，就可直接跳到區域12！

由區域0進入區域1之後，在進入此關末端的物質轉送機下方的傳送器後，會進入區域3。這時走上方的傳送器，經區域6往上，再經區域5往上即可到達區域7。在區域7中，要一方面躲開敵人的砲火，另一方面要持續地朝畫面上半部開火……。

咦？這是什麼記號？一個個同心圓……。

其實，這就是隱藏房間的入口。一碰同心圓的記號之後，就可以進入房間內，裡面有兩台物質傳送機，使用右邊那一台即可到達區域 12 ，而毋須先破壞區域11的機器了。

/徐政棠



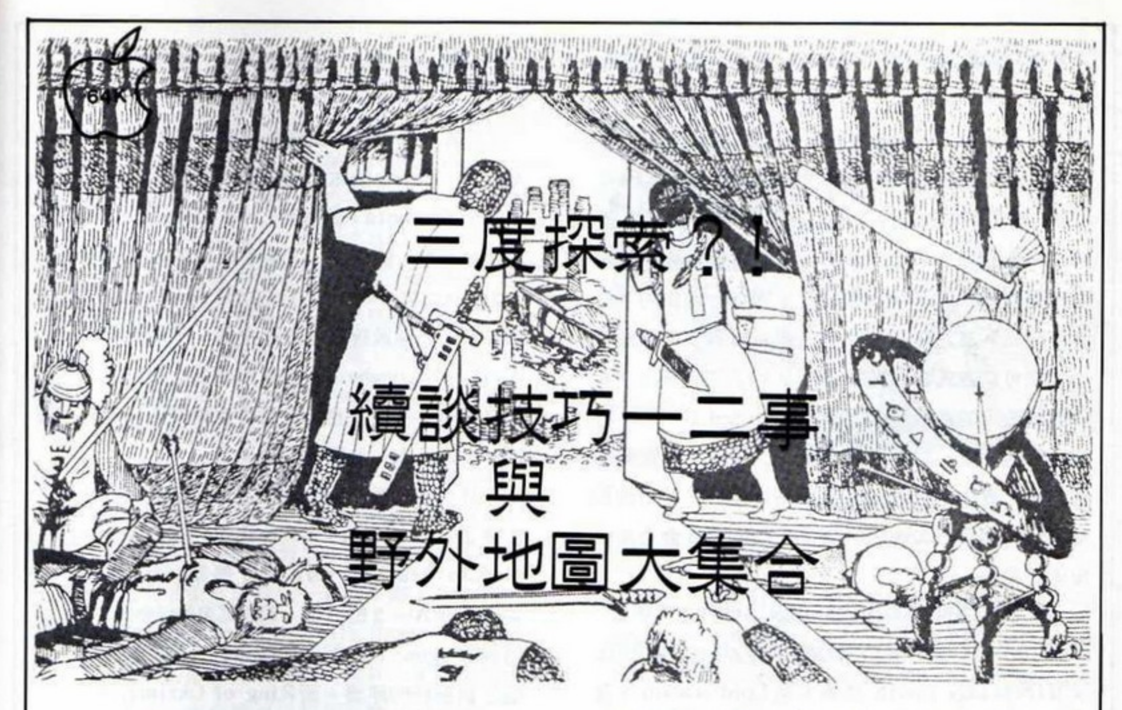
燃燒的野球——密碼曝光

甫上市即遭搶購的「燃燒的野球」果然聲勢不凡，現在筆者向各位玩者透露由G隊掛帥，連贏十四場所得之密碼：

場次	密碼
1	EDCBAAK
2	ECCBCBM
3	EBDFCAP
4	EAHFABB
5	EDHFAAD
6	ACGHCBC
7	IBGDCAE
8	IACDIBG
9	FBCDIAD
10	FACDBBM
11	FDCDBAO
12	BCDBDBL
13	BBDFDAN
14	BAHFBBP

/廖威

/鄭明輝



三度探索?!

續談技巧一二事與野外地圖大集合

各位讀者好，「魔法門」自推出以來，即不斷受到各方好評。在Login雜誌七月號的排行榜上，已由第七名躍身至第一名寶座，壓倒了連奪三個月榜首的「冰城傳奇Ⅱ——天命勇士」。

爲了幫助大家順利進行遊戲，本期再刊出剩餘部分的野外地圖，以及幾張重要的地下城地圖，並和各位談一些特殊技巧。

由B—3 Surface 14-2 的洞穴中，進到20′ under 的C點時可得到10000點的經驗，壓下Search 指令可找到Gold Key，離開這個地下城之後再進來，仍可再得到10000點經驗，這是獲取經驗最便捷的地方。但要注意，可別褻瀆那裏的神像，那可不是你能打得過的。

儘快到D—3 Surface 7-13的洞穴去，把各標示C點的地方設定好0～9的數字，使橫向、縱向、斜向各數字相加的和相等（參考附圖所示），再到B點去按一個按鈕，便可以增加2點的智能（INT），得到20.顆寶石，200枚金幣和2000 點的經驗。不必出地下城，立刻再去設定數字，又可再重複取得這些利益，不過智能（INT）只能增加到25或26點而已。

再來到B—3 Surface 0—7 的H點可以讓你得到Thundranium ，使用時可提高你的力量上限數點，休息一夜之後便可見到效果。注意：雖然藉此方式可將力量提高至兩百餘點，但實際上似乎只有30 點左右的效用，且一旦超過255會再被降到0。

另外在B—1 Surface 13-1 的洞穴中，在C點處輸入密碼YICU2ME3 後，可解除各B點的火焰，F點則常有威力强大的魔法武器可拿，擴充自己的武力是件很重要的事。

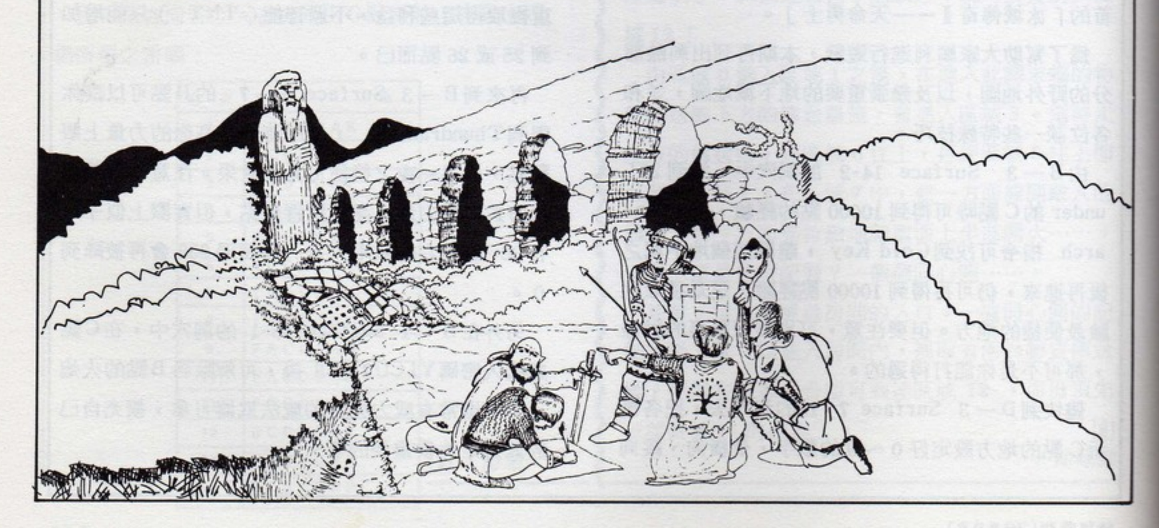
接著我們繼續談談作戰技巧。有些固定出現的怪物，威力非常强大，可能打個一回合就被送上西天了。但是，藉著一些藥劑的幫助，你也可以輕易的反擊。通常要用的是Skill Potion和,Spead Potion 兩種藥劑Skill Potion 每使用一次可提高五個經驗等級、戰士、俠客、弓箭與每升高八個經驗等級時可增加一次攻擊能力。因此，當你的等級提升到相當高之後（ 40 級，或是更高），只要一出手就可以造成255點的 傷害。爲了避免未出手前便遭到敵人的毒手，最好 再使用 Speed Potion 提高行動的速度，以期能制 敵機先。不過有一點要特別注意，當你使用各種藥 劑提高屬性時，千萬別E) quip 或是R) emove任何 物品，否則屬性會全部恢復成正常值。

以下再爲各位簡述Blackridge South 城堡及White Wolf 城堡中，兩位國王所交給你的各項任務。Blackridge South 的國王是Lord Hacker，他會向你要七項物品：①Garlic，②Wolvesbane ，③ Belladona，④ Medusa Head，⑤Wyvern Eye，⑥Dragon Tooth ，⑦Ring of Okrim。當你將七樣物品都交給他之後，別再去見他，否則他會命令警衞取走你背包中所有的物品，將你的隊伍送到陷阱中，使你傳送到E－1某處的30'Under 。

至於White Wolf 城堡的統率者是Lord Iron-fist ，他也會給你七個任務：①到Ravens Woods尋找Stronghold，②找到Lord Kilburn，③發現Portsmith 的秘密，④發現海盜的秘密港灣（Pirate Secret Cove ），⑤找到Jolly Roves的失事船隻，⑥擊敗叛亂的海盜鬼船，⑦擊敗Ravens Wood 的Stronghold。當你完成這七項任務之後，如果再進去接受任務，他會再重頭開始，也許你還可以重新賺取一些經驗點數。

關於上述許多任務的完成之道，有些已在前兩期提過了，如Garlic，Wolvesbane，Belladonna ，Medusa Head，Wyvern Eye 等等；而Dragon Tooth是在A－2的A點，殺光那裏的怪物後，就可以得到Dragon Tooth 。如果你的人物能力不夠，用藥是個很好的建議。而Ring of Okrim在B－1 Surface 13-5 的巫師廢墟中，沒有相當的把握之前別去那裏探險。

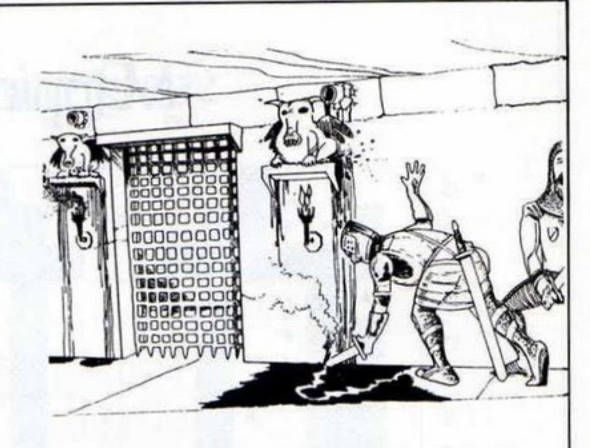
至於White Wolf 城堡的國王所交給你的七個任務說難不難，說簡單也不簡單。第一項的Strong-



hold 在B—2的9-9 處，只要去過就可以。第二項要你找的Lord Kilburn ，就是給你沙漠地圖的那位人士。第三項關於二號城Portsmith 的秘密是在二號城的11-8 處，你可以從10-4 打過怪物後擠進去。不過要當心，如果你採用程式預設隊伍，那麼必須先用藥劑提高牧師和巫師的速度，因爲到那裏後有個皇后會將所有的男性變爲麻痺（Paralyze），讓你的牧師解救巫師，並讓巫師使用第四級的8號Time Distortion 法術脫離戰鬥，便算是完成這項任務。

第四項海盜的秘密港灣是在A—2的B_1和B_2，必須有海盜圖A、B（Pirate Map A、Pirate Map B）才能在裏面找到200顆寶石。第五項Jolly Raven的失事船隻是在C—4的F點，Search 那裏的大船就會得到" The Jolly Raven "的訊息。第六項叛亂的海盜鬼船，總是在B—4的海域出沒，到那裏逛一逛自然可以找到他們，殺死他們可得到一筆不小的利益呢！第七項也就是最後一項，要你打敗Ravens Woods 的Stronghold ，這個任務待下次公佈該處地圖時再詳加說明。

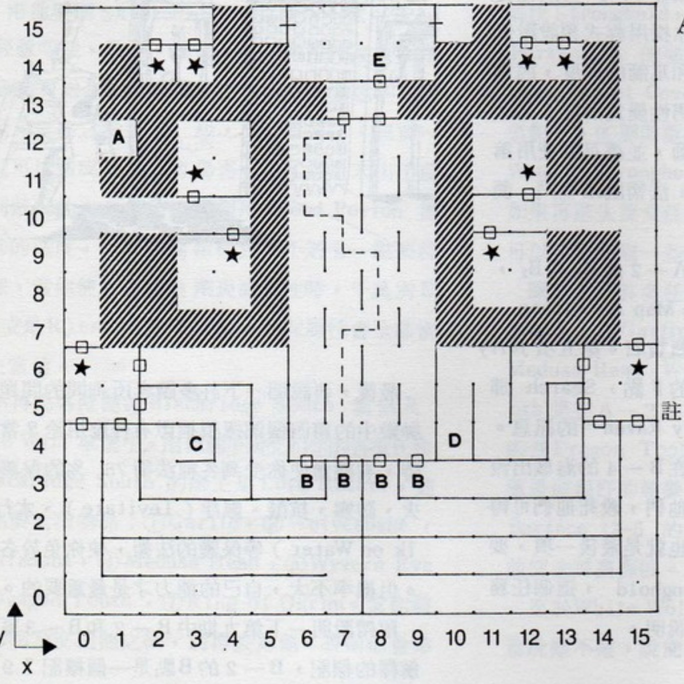




最後，再說明一下許多讀者所詢問的問題——在神殿中的第四個選擇項捐獻有什麼用途？當你捐獻時，有機會使你受到各種法術75 %的保護，如防火、防寒、抗酸、飄浮（Levitate）、水行（Walk on Water）等保護的法術，使你免於各種侵襲。但機率不大，自己的能力才是最重要的。

附帶說明一下第九期中B—2和B—3區域內未解釋的標記，B—2的B點是一個標記" 9—9 Raven's Lair "，C點是冰公主，她說：「什麼是主宰世界、實現夢想和天地間最大且最不可捉摸的力量的共同答案？」答案是愛（Love ）。答出來之後可得到鑽石鑰匙（Diamond Key ），同樣的答案再回答一次就能再得到青銅鑰匙（Bronze Key）。D點則是Warrior's Stronghold 。B—3的F點會告訴你東西南北有些什麼，而G點則是另一個Stronghold ，裏面可以得到最重要的金鑰匙（Gold Key）。祝大家玩得愉快。

Mapping Page



AREA:

B-3

SURFACE 14-2

20′ UNDER

註：進入中央迷宮時，除了虛線線路之外，其餘各處均跳回Y軸4，X軸6、7、8、9處不斷移動，但方向不會變，按鍵後移動會停止，以此方式可設法進入路線通過迷宮。

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：一句警告：進入Minotaur 的迷宮，如果你敢的話。

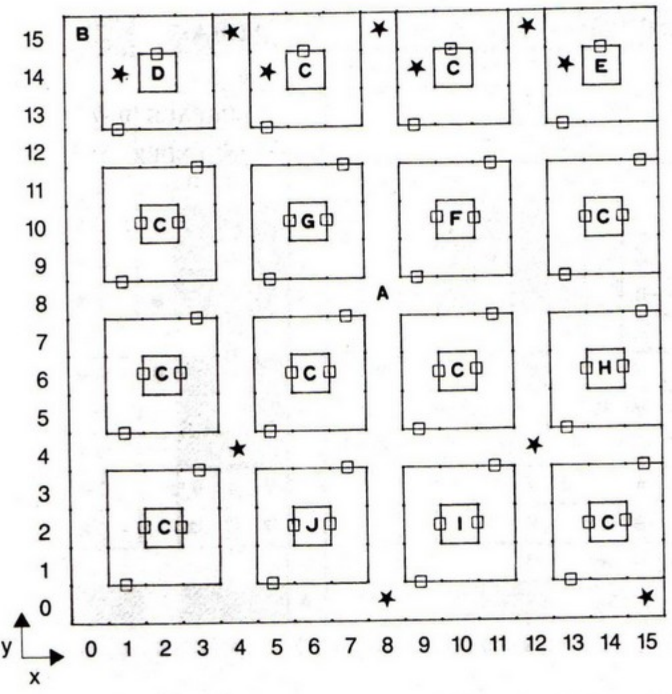
C：一座小黑貂和白狗的雕像立在房中央的臺上，當你進來時他們變得有生命，並說：恭喜你，你已經完成了一段主要的冒險（加 10000 點經驗），要記得B.J.！

在此地Search 可得到金鑰匙（ Gold Key ），如果未離開地下城便再到此處，會問你是否要褻瀆它（ Desecrate ）？若回答 Yes ，則會有金龍來殺你。

D：金色的 9 號訊息。

E：灰色的Minotaur ，打敗牠就算打敗 Stronghold 的主人。

Mapping Page



AREA:

D-3

SURFACE 7-13

CAVE

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：牆上突出著一支白金色的操縱桿，無法推動。

C：在水晶角錐的頂部旋轉著發光的多面體，要將它停在1～9的那一面？

D：發光的多面體被設定在 16.

E：發光的多面體被設定在 13.

F：發光的多面體被設定在 11.

G：發光的多面體被設定在 10.

H：發光的多面體被設定在 12.

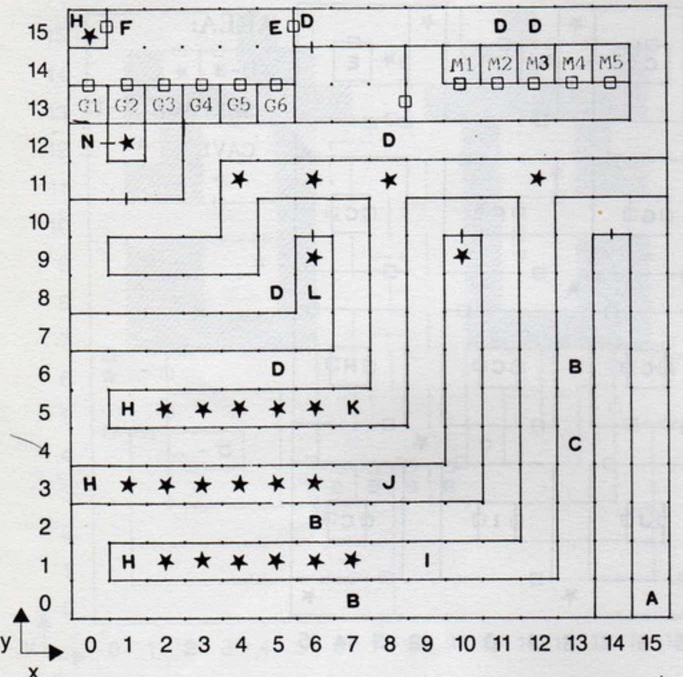
I：發光的多面體被設定在 14.

J：發光的多面體被設定在 15.

註：將各未設定的數字依下表排列方式設定後，再列B點時會問你是否要推動操縱桿，答：Yes，可得到2點的智能、20顆寶石、200枚金幣、和2000 點的經驗，可重複再做。

6	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Mapping Page



AREA:

B-3

SURFACE 0-7

10′ UNDER

NOTES:

A：往野外的通道。

B：使你倒退一格，須用 Jump 法術通過。

C：跳到 15-4 。

D：陷阱。

E：Ranalou 巫師問：你要使用這些傳送門嗎？答 No，會跳回 15-0。答 Yes 時，他會再說：很好，這房間裏有 6 個傳送門，每一個都通往六個城堡中的一個。審判之像（在 E-1）要你發現每個城堡中的囚犯。

F：一個記號：「實驗正在進行，別進去！」

G_1：跳到 A-1，7-15 的 Doom。

G_2：跳到 E-1，12-12 的 Dragadune。

G_3：跳到 E-3，14-7 的 Alamar。

G_4：跳到 B-1，11-2 的 Blackridge South。

G_5：跳到 B-1，14-10 的 Blackridge North。

G_6：跳到 B-3，9-13 的 White Wolf。

H：該點可得到 Thundranium。

I：跳到 B-1 Surface 的 Cave 中。

J：跳到 B-3的 3-3。

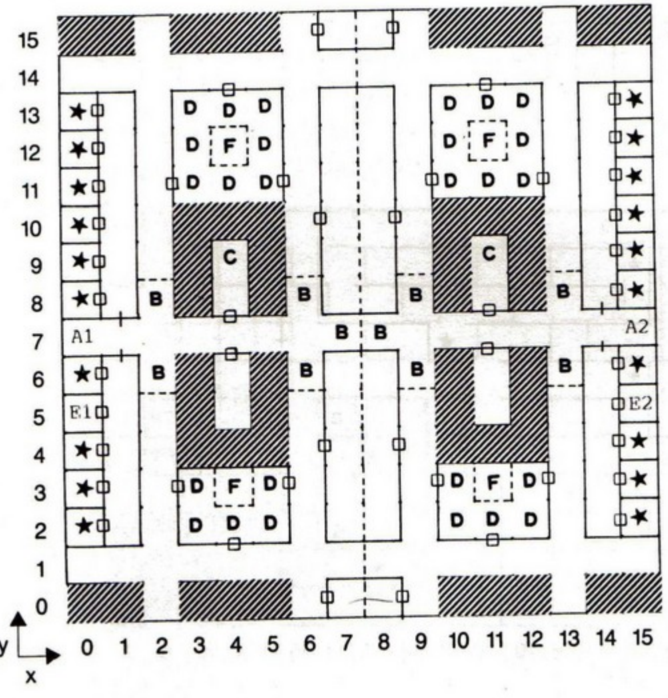
K：跳到 C-2 的 15-11。

L：跳到 C-2 的 10-10。

M_1～M_5：跳到 1～5 號城。

N：一個標記：Authorized personnel only！Keep out！

Mapping Page



AREA:

B-1

SURFACE 13-1

CAVE

NOTES:

A1：往上的樓梯，通往Erliquin。

A2：通往野外的道路。

B：有火，生命減半。

C：牆上發光顯示：「請輸入可接受的代碼」答案是YICU2ME3，可去掉火以及部分隱形牆。

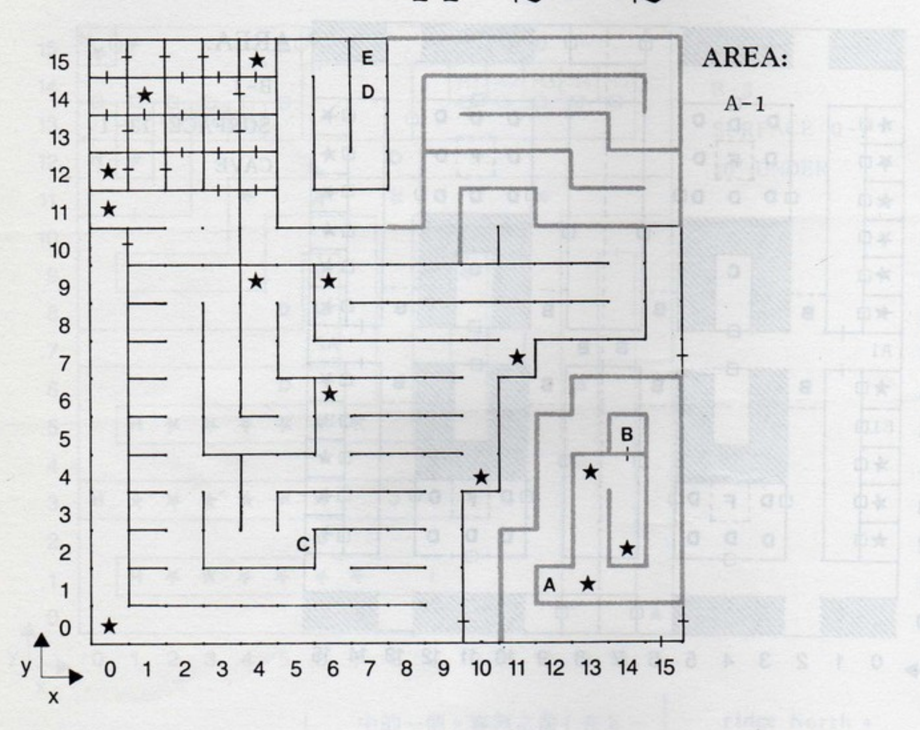
D：寶藏。

E1：傳送到15-9。

E2：傳送到0-9。

F：常有魔法武器。

Mapping Page



AREA:

A-1

NOTES:

A：醫療的池子，可爲值得的人加2點的體質（END）。

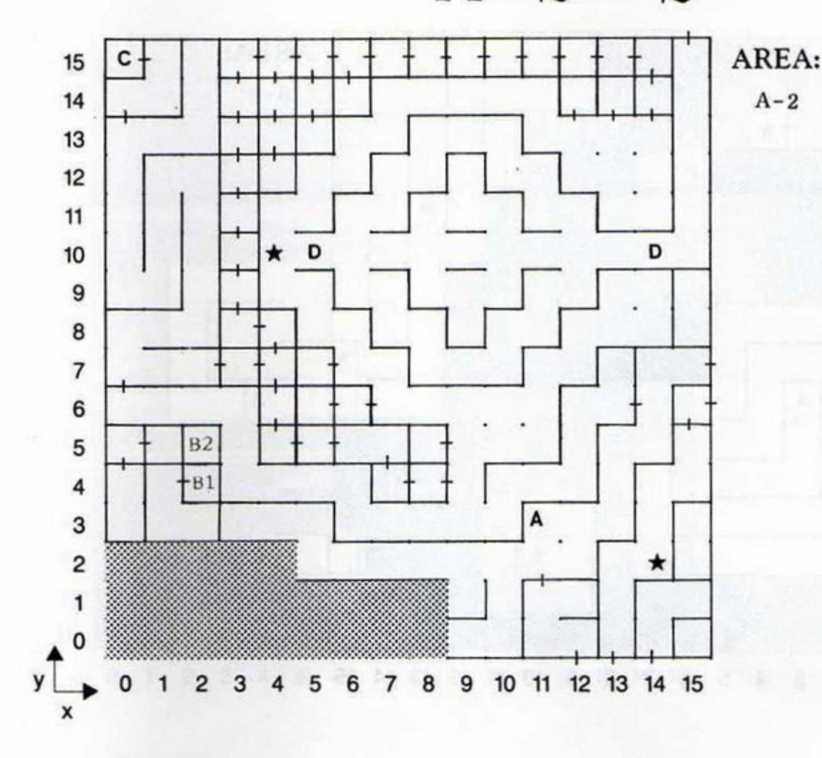
B：冰雕的字「從15-7 開始可走到Doom」。

C：你被黑騎士（Dark Rider）和他的手下包圍了，他向你挑戰，你要接受嗎？

D：通往Doom的秘密通道。

E：虛無的城堡Doom！

Mapping Page



AREA:

A-2

NOTES:

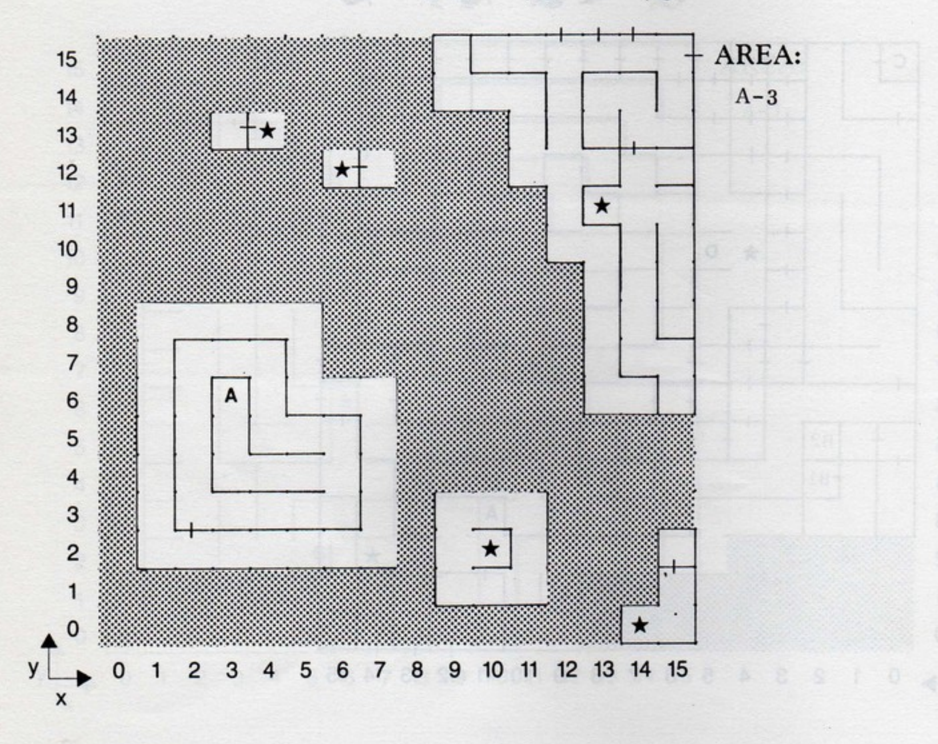
A：打完怪物後，龍的身體消失，只剩發亮的牙齒。

B1、B2：分別要海盜圖A及B才能找到200顆寶石。

C：我是魯德伊教徒Percella，我有你想要的東西，但請你答應我，別助長惡魔的威脅，行嗎？（Y／N）如果接受，可得到King's Pass。

D：熔岩和火充滿了山谷，必須用Protect from fire才能免於傷害。

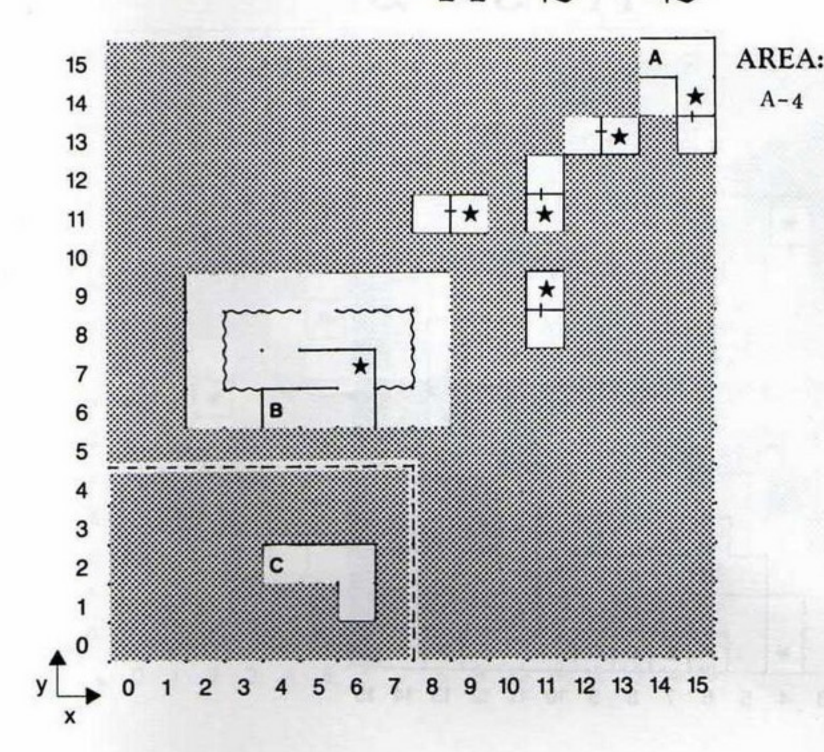
Mapping Page



NOTES:

A：一個巨大的輪子深埋在山中，
上面刻著奇異而古老的符號，
要旋轉這個輪子嗎？

Mapping Page



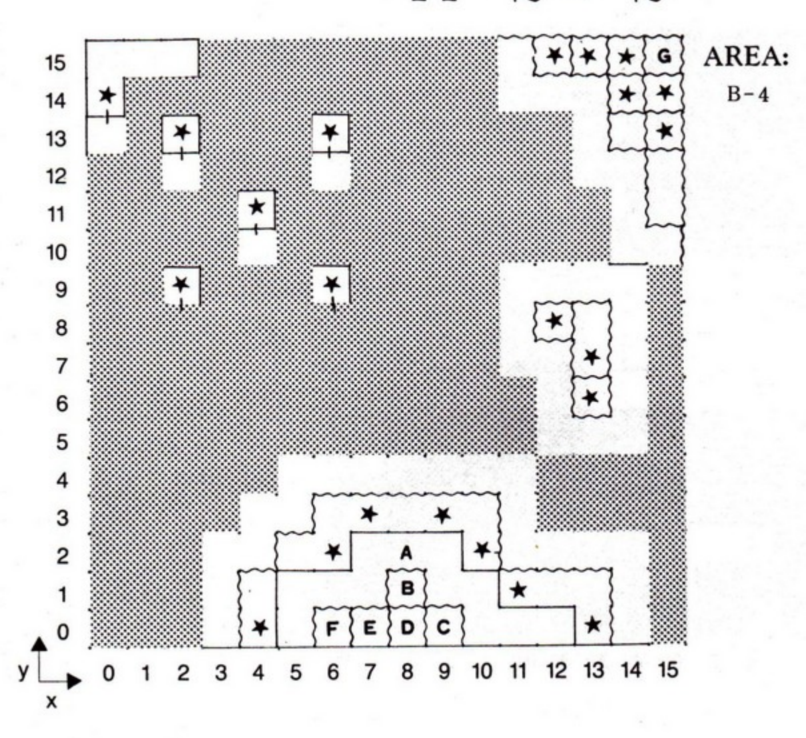
NOTES:

A：站在這頂端可見西南方有5個島嶼。

B：一座木橋延伸過海上穿進迷霧中，一個戴著頭巾的人像出現說：要過橋必須每個人回答一個問題，接受嗎？

註：問題就是在1號城旁所聽各人的代表色。若答不出來就全軍覆沒；答對就跳到C點，得到珊瑚鑰匙（Coral Key）。

Mapping Page



AREA:

B-4

NOTES:

A：瑣碎之島，要 500 塊金幣才能進入（Y／N）。

B：誰統率著White Wolf 城堡？答：Lord Ironfist 。

C：你是誰？答：I Be Me 。

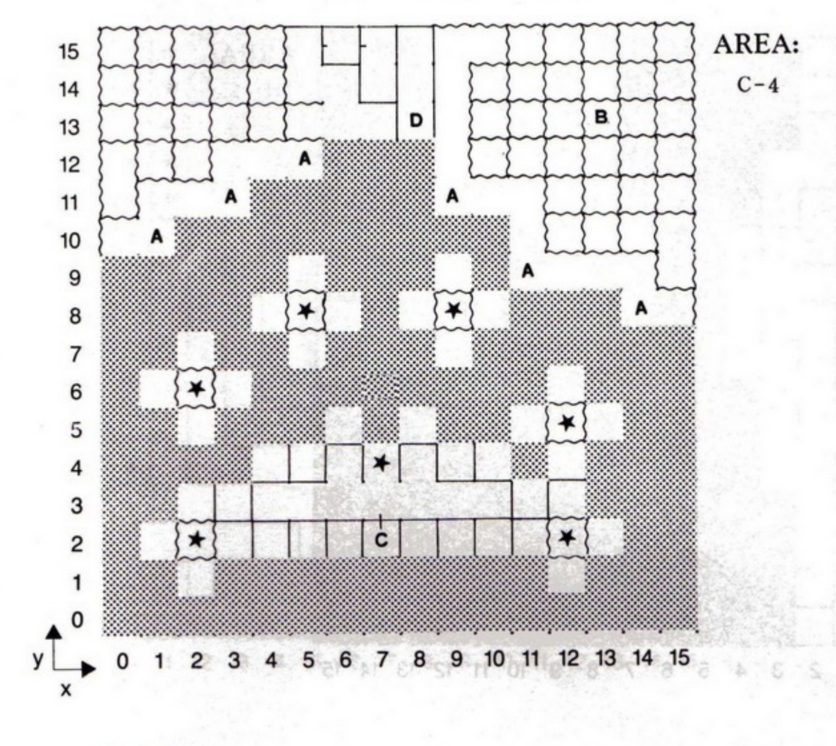
D：那裏有最新的？答：Current。

E：誰失去視力？答：Og 。

F：誰是貪戀酒色的人？答：Lare。

G：Free trivia chance, Pull branch（Y／N）?

Mapping Page



AREA:

C－4

NOTES:

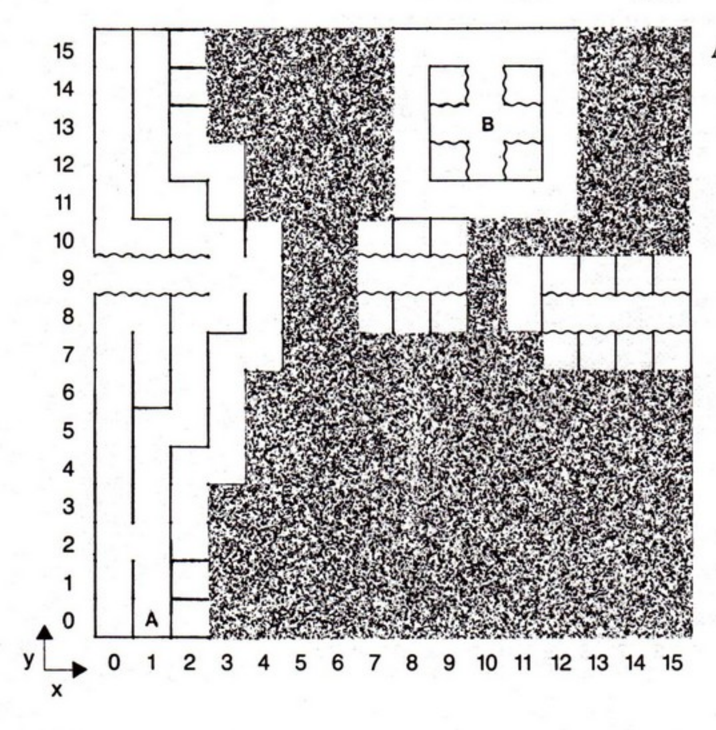
A：一艘大船，要搜查嗎？

B：塔樓之門，通往E－4 Surface 10-5的40′ Under。

C：一塊大珊瑚板遮住了通道，利用珊瑚鑰匙即可打開。

D：Jolly Raven 的失事船隻。

Mapping Page



AREA:

D-1

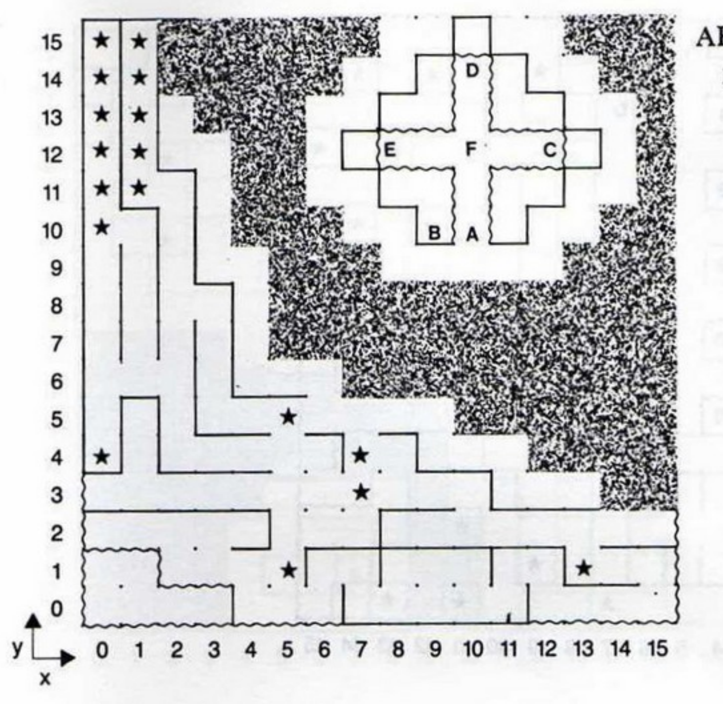
NOTES:

A：一個標示：C-3，6-14 Kilburn。

B：一個小型的沙漠遊牧部落所設立的貿易站，要交易物品嗎？回答：Yes，則第一人背包中的第一樣物品會換為仙人掌蜜（Cactus Nectar）。

註：在沙漠中行走，每一步會耗去一份食物，若食物耗光則扣體質（END），體質扣光就會死亡。行走時必須有沙漠地圖，否則會迷失方向。

Mapping Page



NOTES:

A：訊息：牧師的隱居處。

B：訊息：如果你能找到南方的牧師，你將變得有價值。

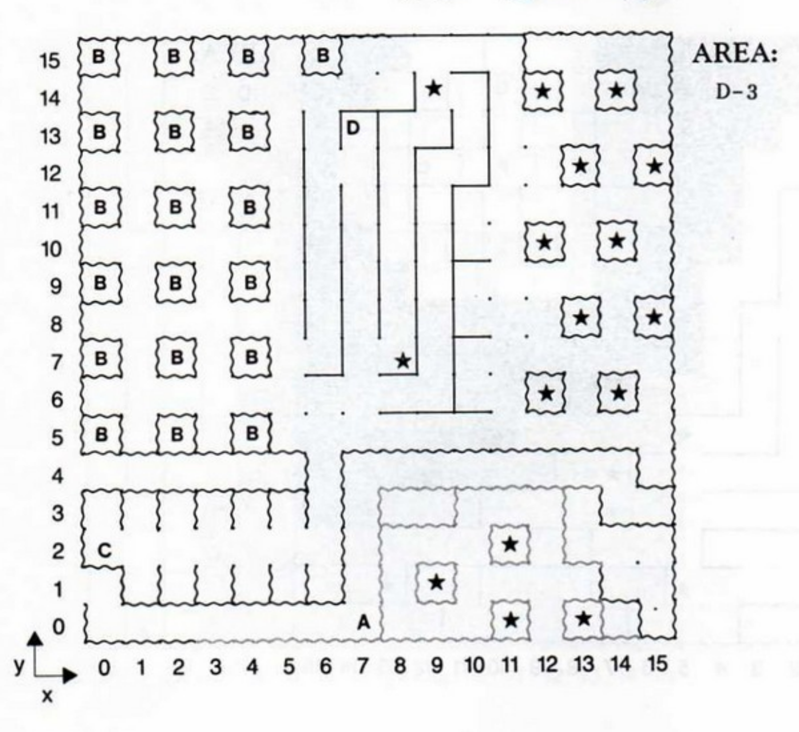
C：有人說：我們是東方的牧師，你的陣線被恢復了。

D：有人說：我們是北方的牧師，你的隊伍被詛咒了。

E：有人說：我們是西方的牧師，所有的詛咒都被解除了。

F：智慧之池，給值得的人增加2點的人格（PER）。

Mapping Page



AREA:
D-3

NOTES:

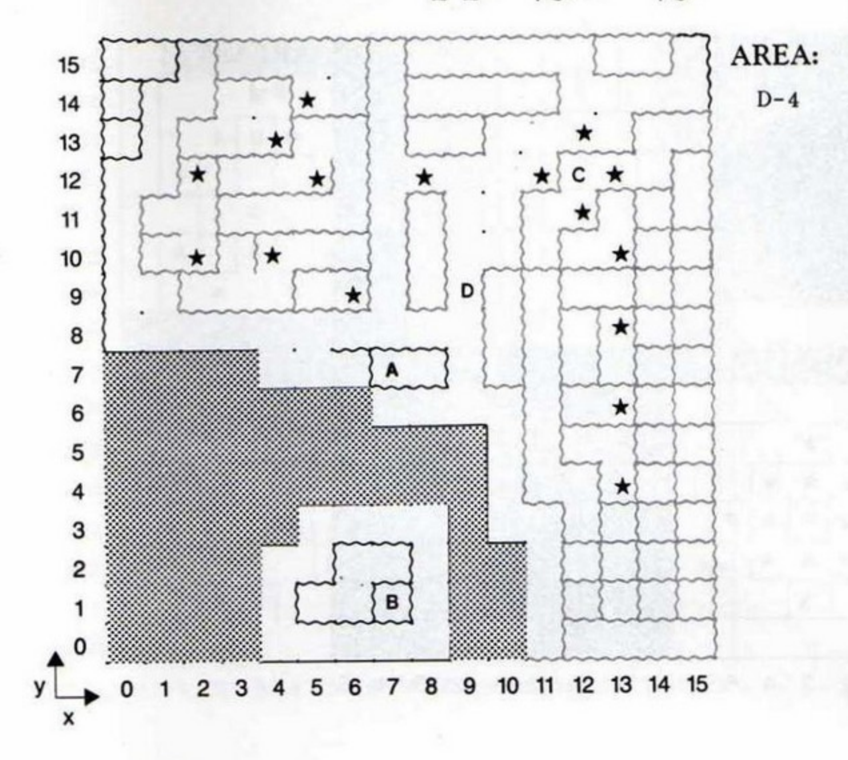
A：路標：Algary S,9。

B：要爬樹嗎（Y／N）？

C：有個傢伙說：我是Arenko Guire，這是我的樹林，爬所有的樹且不離開這區域，然後回來這裏。爬完樹後再來，他說：做得很好，你對什麼有興趣？A）黃金，B）寶石，C)物品。

D：一個洞穴。

Mapping Page



NOTES:

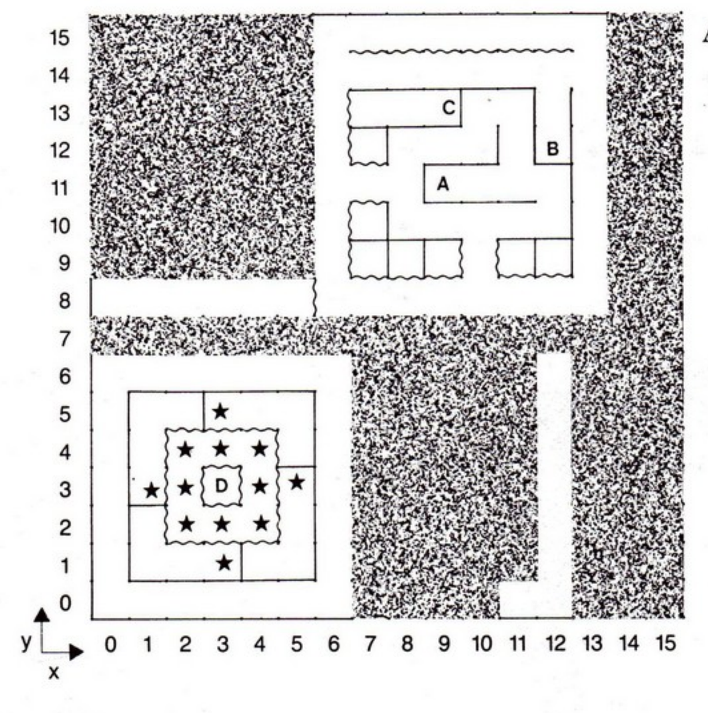
A：3號城Algary。

B：Og在這裏。

C：Paul Pead　和他的手下攻擊你。

D：一隻巨大的翼獸叫道：這沼澤相當危險，要飛到安全的地方嗎？（Y／N）。

Mapping Page



AREA:
E-1

NOTES:

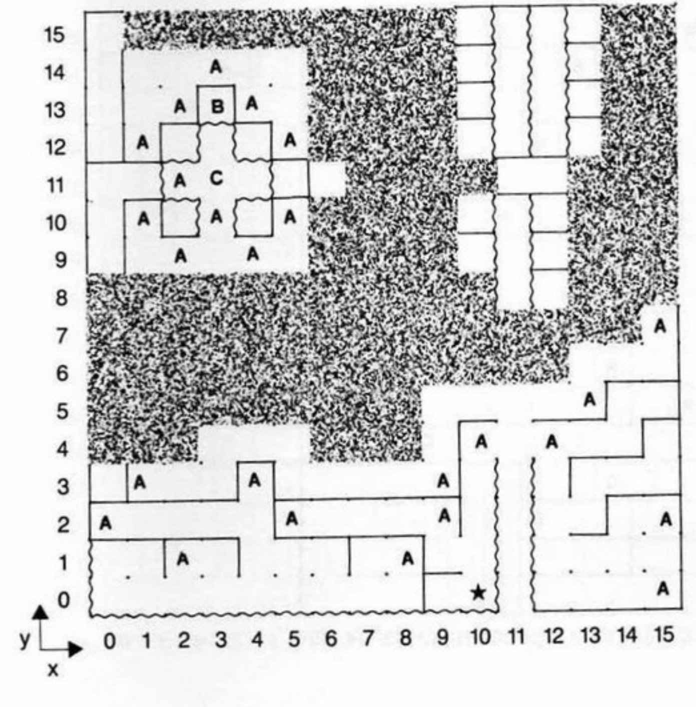
A：4 號城 Dusk。

B：Dragadune　城堡的廢墟。

C：巨人石像拿著審判的天平，誰要爬上去？

D：在這塊被遺忘的地方中央，擺著一個沙漏，要旋轉它嗎？

Mapping Page



AREA:

E-2

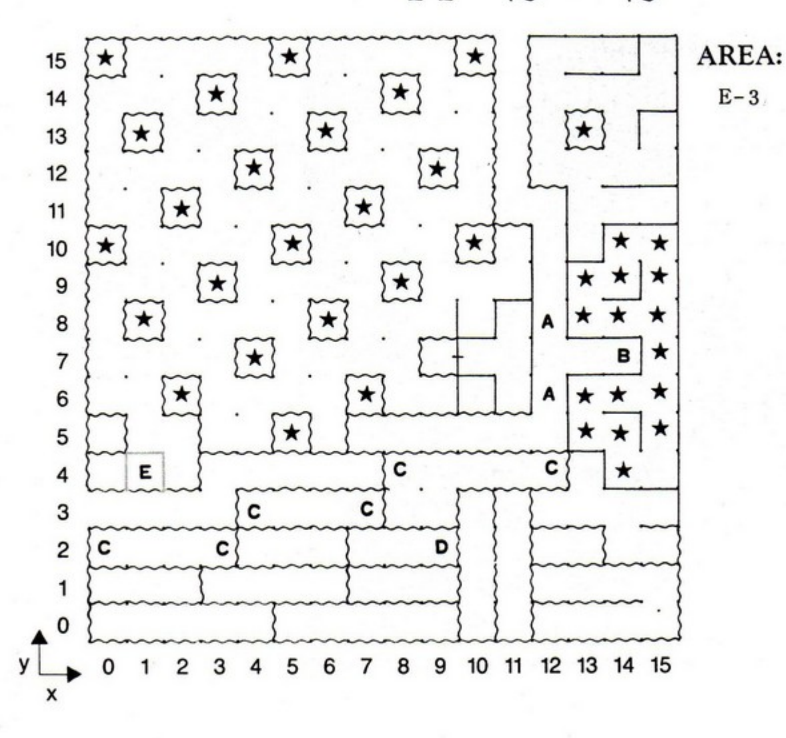
NOTES:

A：跳位。

B：奇怪的異國裝置，能爲值得的人加2點智能（INT）。

C：四下殘留著金屬的飛行體！一名外星人喃喃的說，“EEP OP OOP”。你的反應是A）有敵意的，B）和平的，C）友善的。

Mapping Page



AREA:

E-3

NOTES:

A：獅子雕像，咆哮著要 Password。

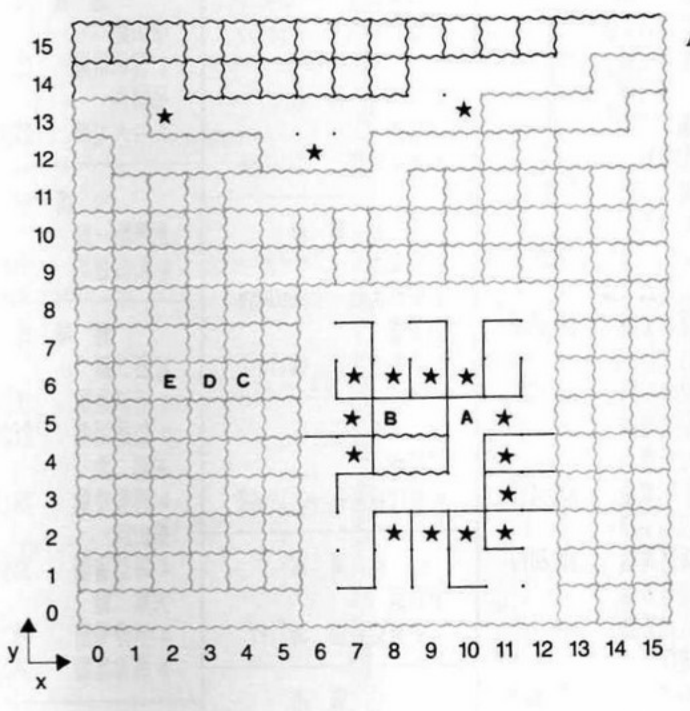
B：Alamar 國王的城堡。

C：遠方有豎琴的聲音。

D：豎琴的彈奏者 Heratio唱著：「×××是今天的密碼（Password ），離開這個區域之後我可能會改變它。」（每次密碼不同）

E：鑽石門！

Mapping Page



AREA:
E-4

NOTES:

A：虛無的金色建築。

B：龍城，要打擾牠們嗎？

C：半埋著的屍首向你求救，要援助「它」嗎？援助它可得到一些寶石。

D：一個開口的洞穴，要檢查嗎？答 Yes 會有怪物。

E：未被埋葬的棺木，要檢查嗎？答 Yes 時亦會有怪物。

註：Y 軸 4 以下的沼澤地固定會朝北。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜 蘭 市

神農路
＊日昇電腦 542545
西後街
＊協長電腦 351766

羅 東 鎮

民生路
＊大眾電腦 541968

基 隆 市

仁三路
＊光生電腦 239719
忠三路
＊安可電腦 270290

台 北 市

中華商場
＊新音電腦 3316243
＊標緻電腦 3110902
＊中美電腦 3822086
＊慶譽電腦 3312370
＊科技電腦 3110003
＊時代電腦 3145945
＊金波電腦 3617196
＊裕豐電腦 3821568
＊眾利電腦 3122478
＊全國電腦 3811529
＊慧盛電腦 3310702
＊先鋒電腦 3116833
光華商場
＊永昌電腦 3927547
＊崇時電腦 3963736
＊萬德福電腦 7217979
＊小精靈電腦 3941452
＊金電子電腦 3925350
＊科技電腦 3941693
＊來欣電腦 3965781
＊舜偉電腦 3927367
＊弘偉電腦 3968670
＊至誠電腦 3913875
＊美登電腦 7211443
青島東路
＊天源 北中 3413019
南京西路
＊銓業電腦 5419886
信義路三段
＊百益電腦 7097603
＊世嶧電腦 7023526
忠孝東路四段
＊振新電腦 7074876
忠孝東路五段
＊松竹電腦 7667343
八德路四段
＊聯泰電腦 7651461
民生東路
＊新朝資訊 7165333
敦化南路
＊松崗電腦 7082125
羅斯福路二段
＊羅林電腦 3944812
士林文林路
＊來來電腦 8344245
＊易智電腦 8817040
北投石牌路
＊廣訊電腦 8221411
北投和平路
＊星河電腦 8918079
北投尊賢路
＊余昇電腦 8223762
永康街
＊新生行 3218464
重慶南路一段
＊天龍書局 3315164
＊佳德電腦 3616235
＊大亞電腦 3117355
重慶北路三段
＊新文行 5944621
廈門街
＊古亭電腦 3926316
康定路
＊鼎眾電腦 3060561
西寧南路萬年大樓
＊尖端書局 3117627
＊新洋電腦 3318990
和平東路三段
＊139禮品世界 7324596

三 重 市

重新路二段
＊基毅電腦 9867392

永 和 市

福和路
＊林銘電腦 9294575
＊雙和資訊 9285739

中 和 市

興南路
＊漢琦電腦 9410955

板 橋 市

館前東路
＊佳智電腦 9593059
中山路
＊來穎資訊 9611570

新 店 市

三民路
＊世代模型社 9119507

桃 園 市

中山路
＊亞細亞電腦 362147

中 壢 市

元化路
＊華士電腦 4250863
中平路
＊亞細亞電腦 4252168

新 竹 市

武昌街
＊民生電腦 255430
城北街
＊享繁電腦 223584

台 中 市

中山路
＊邁克電腦 2238540

彰 化 市

成功路
＊傑能電腦 238135
民生路
＊彰辰電腦 241787

嘉 義 市

中山路
＊茂林電腦 2275382
民國路
＊台大電腦 2241689

台 南 市

北門路一段
＊船塢書坊 2241795

高 雄 市

建國二路
＊宏訊電腦 2614713
＊效能電腦 2729321
五福二路
＊再發電腦 2817281
鼎山街
＊雄亞電腦 3869464
大順二路
＊宇伸電腦 3827335
＊智偉電腦 3829428

鳳 山 市

合作街
＊國陽電腦 7463866

花 蓮 市

新港街
＊新風電腦 336007

台 東 市

中正路
＊北崧電腦 335398
更生路
＊亨元電腦 325410

一個熟悉的名字

一個閒談的共同話題

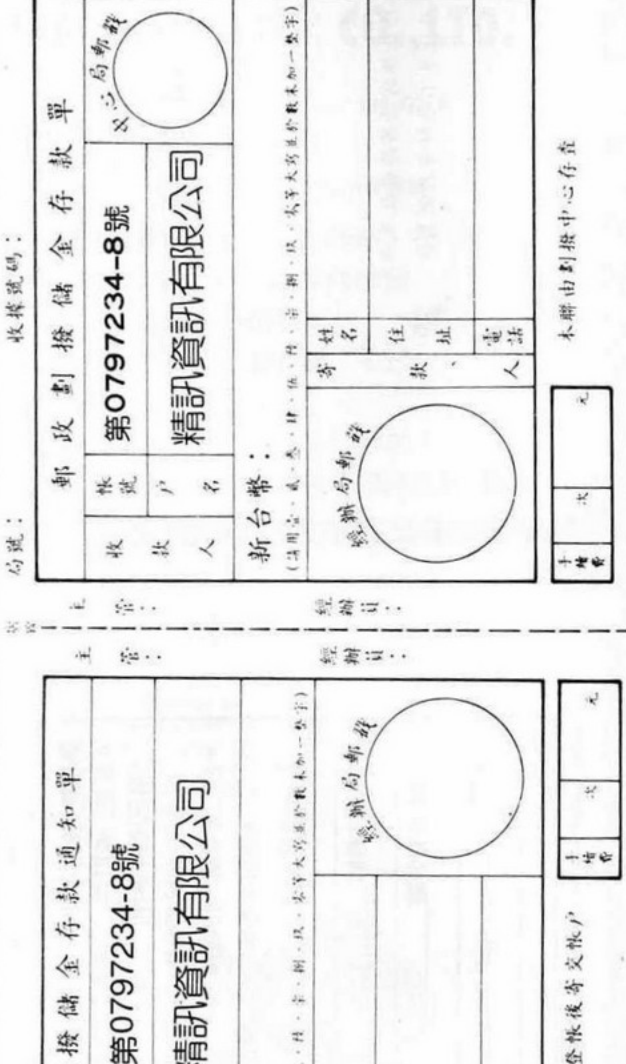
一個發表心得的園地

一個奇幻、夢想、趣味的天地

一個找尋「有沒有新的」的代名詞

一個提供第一手電腦軟體資訊的媒介

精訊電腦雜誌


郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號：第0797234-8號

戶名：精訊資訊有限公司

新台幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

經辦局郵戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費　次　元

主管：　經辦員：

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號：第0797234-8號

戶名：精訊資訊有限公司

收款局郵戳

新台幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

經辦局郵戳

手續費　次　元

本聯由劃撥中心存查

請注意：

一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

● 來信請寄「精訊電腦編輯部」，
並註明真實姓名、電話和住址。
● 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」寄費郵票

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限

三、本存款採寫請另換存款單填寫

四、本存款單不得附寄其他文件

請在需要的項目方格內打鉤：

● 我是□新訂戶 □續訂戶(電腦編號　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　年，自　期起至　期止，掛號投遞(每期另加郵費10元)□是 □否，總價　元。

● 我□是會員(會員證編號　　　)□非會員，欲購買：(請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書

(二)套裝軟體

(三)磁片裝軟體

(四)其它

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。



吉鵬電腦有限公司
ELPPA COMPUTER CO., LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 371-1889 381-0218
331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來巳四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式巳突破1440項(請注意不是1440片)，總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期内所能建立的，別家没有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠爲您服務！(歡迎來函索取目錄、請附工本費10元)

No.	Title	PCS	MANU
1345	NORTON UTILITY Ver.4.0	2	YES
1400	HARVARD TOTAL PROJECT MANAGER II II	4	YES
1404	NORTON UTILITY ADVANCED EDITION	2	
1405	FOXBASE PLUS	3	YES
1455	PAGE MAKER (FOR MS. WINDOW Ver.1.03)	5	YES
1456	DIAGRAM MASTER	5	YES
1478	TURBO C	(4.PCS/MANUAL)	
1479	TURBO PASCAL NUMERICAL METHODS TOOLBOX	(3.PCS/MANUAL)	
1481	EUREKA	(1.PCS/MANUAL)	
	TURBO PROLOG TOOLBOX	(2.PCS/MANUAL)	
1483	CPYAT2PC	2	YES
1486	TSP	(3.PCS/MANUAL)	
1489	SUPER KEY Ver.1.16A	(1.PCS)	
1492	dBASE Ⅲ + APPLICATION LIBRARY	2	YES
1494	MEX-PC	(1.PCS/MANUAL)	
1496	ORCAD	3	YES
1499	REALWORLD Ver1.0 (FOR AT XENIX 1.0 ONLY)	12	YES
1500	VENTURA PUBLISHER	12	YES
1501	AUTOCAD Ver2.6	8	
1503	QUICKSILVER COMPILER	6	
1504	RAPID FILE	3	YES
1505	TRUE BASIC TOOLBOX Ver.1.0	10	
1508	STATGRAPHICS Ver.2.0	6	
1509	START CHART	5	
1512	SPACE QUEST (EGA)MONO/COLOR GAME)	2	YES
1516	REFEREE Ver. 1.0	1	YES
1517	C WINDOW	3	
1518	ARTEK ADA	3	
1523	DBX3	4	
1524	GLIM	3	
1525	CHI WRITER Ver.2.0	3	YES
1526	VISIBLE COMPUTER 8088	1	
1527	X VIEW 86 Ver.1.1	1	
1530	XSTAT	3	YES
1531	GAUSS Ver.1.40B	6	YES

SOFTWARE FOR YOUR IBM-PC, XT, AT or APPLE Ⅱ

拆除英文牆

"Conqueror of worlds, maker of dreams,
the greatest force of all, yet elusive it seems."
(取自魔法門)

你了解這句話的真義嗎？
相信你也有這種困擾，
即使查出每一個英文單字，
仍然無法瞭解其意，
只得望「螢幕」興嘆！

星河戰士
第一套中文科幻冒險遊戲，
讓您大呼過癮！

屠龍戰紀
第一套中文神話冒險遊戲，
立體畫面，引人入勝。



星河戰士 M157
三片六面　定價400元
Apple Ⅱ series
小教授加正先軟體卡

精訊資訊公司新出版的**屠龍戰紀**與**星河戰士**兩套中文電腦遊戲，摒除文字和文化背景的限制，讓你能全然地悠遊其中，不再有看天書的窘境！



屠龍戰紀 M165
二片四面　定價350元
Apple Ⅱ series
小教授加正先軟體卡

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段廿二號六樓
TEL:(02)571-3657 • 511-4012
郵政劃撥0797234-8　精訊資訊帳戶